PORADNIKI DO NAJLEPSZYCH GIER 1198

poradnik do gry

Dark Souls

Poradnik zawiera 420 stron i 1126 ilustracji

GRY OnLine
www.gry-online.pl

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Dark Souls

autor: Szymon „Hed” Liebert

GRYOnline.pl

(c) 2011 GRY-OnLine S.A.

Producent From Software, Wydawca Namco Bandai Games, Wydawca PL Cenega Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp 4
Podstawy 6
- **Statystyki i klasy** 6
- **Który podarunek wybrać?** 7
- **Do czego służą ogniska?** 8
- **Co się dzieje po śmierci i jak się chronić?** 9
- **Co daje granie jako człowiek?** 10
- **Jak walczyć?** 11
- **Jak usunąć klątwę i inne stany?** 13
- **Co to za napisy i jak grać z innymi?** 15
- **Covenants – gdzie dołączyć?** 17
- **Jak farmić dusze?** 20

Sprzęt 23
- **Najważniejsze przedmioty** 23
- **Najbardziej przydatne pierścienie** 25
- **Najlepsze bronie, tarcze i zbroje** 26
- **Ulepszanie** 28
- **Specjalne bronie z dusz bossów** 31
- **Czary, cuda, piromancja** 32
- **Kupcy i trenerzy czarów** 35

Opis przejścia 38
- **W jakiej kolejności przechodzić lokacje?** 38
- **Undead Asylum** 39
- **Firelink Shrine** 46
- **Firelink Shrine –> Undead Burg** 48
- **Undead Burg** 50
- **Undead Burg – most z Wywerną** 60
- **Undead Parish** 65
- **Undead Burg –> Depths** 82
- **Depths** 87
- **Blighttown** 108
- **Blighttown – bagna** 123
- **Blighttown –> Quelaag's Domain** 127
- **Darkroot Garden** 130
- **Darkroot Basin** 141
- **Sen's Fortress** 147
- **Anor Londo** 179
- **Lordvessel** 218
- **Darkroot Basin –> Darkroot Garden II** 219
- **Darkroot Garden II** 221
- **New Londo Ruins** 225
- **New Londo Ruins – Niższy poziom** 234
- **The Catacombs** 238
- **Tomb of Kings** 250
- **Demon Ruins** 260
- **Lost Izalith** 269
- **The Duke's Archives** 280
- **The Duke's Archives – Więzienie** 288
- **The Duke's Archives II** 293
- **Crystal Cave** 303
- **Kiln of the First Flame** 309
- **Dwa zakończenia gry** 313
- **Bonus: Valley of Drakes** 314
- **Bonus: The Great Hollow** 317
- **Bonus: Ash Lake** 320
- **Bonus: Painted World of Ariamis** 323

Jak zabić bossa ____ **341**
Asylum Demon ____ 341
Bell Gargoyle ____ 344
Capra Demon ____ 347
Ceaseless Discharge ____ 350
Centipede Demon ____ 351
Chaos Witch Quelaag ____ 354
Crossbreed Priscilla ____ 358
Dark Sun Gwyndolin ____ 361
Demon Firesage ____ 364
Four Kings ____ 366
Gaping Dragon ____ 370
Great Grey Wolf Sif ____ 374
Gwyn Lord of Cinder ____ 377
Hydra ____ 381
Iron Golem ____ 383
Moonlight Butterfly ____ 387
Gravelord Nito ____ 390
Ornstein and Smough ____ 393
Pinwheel ____ 398
Seath The Scaleless ____ 400
Stray Demon ____ 404
Taurus Demon ____ 408
The Bed of Chaos ____ 411
Bonus – Titanite Demon ____ 417

Wydawnictwo GRY-OnLine S.A.
ul. Gabrieli Zapolskiej 16A, 30-126 Kraków
tel.(+48 12) 626 12 50, fax.(+48 12) 626 12 70

(c) 2002-2011 GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl

Wstęp

Dark Souls. Mówią o niej, że jest **najtrudniejszą grą tej generacji**, przez którą sporo osób osiwiało. Rzeczywiście produkcja studia From Software jest bezkompromisowa, bezwzględna, oszczędna w podpowiedziach i wielowątkowa. **Z tym poradnikiem przejdziecie ją jednak bez problemów i dołączycie do zaszczytnego grona osób, które pokonały ostatniego bossa**.

Nasz poradnik to nie tylko suche tabelki ze statystykami, ale **pełnoprawny opis przejścia krok po kroku wszystkich lokacji, walk i wyzwań**. Dzięki temu dowiedziecie się jak wybrnąć z trudnych sytuacji, gdzie udać się dalej, jak odkryć sekretne przejścia i poradzić sobie z trudnymi przeciwnikami. **Przeprawianie się przez krainy Dark Souls stanie się przyjemniejsze**.

Same potyczki z demonami, bossami i smokami to osobny temat. Walki tego typu są bardzo trudne. Z tego względu wydzieliliśmy je w osobnym rozdziale i wzbogaciliśmy o **opis oraz filmy z komentarzem**. Nie musisz już przedzierać się przez strony tekstu, aby zobaczyć, jak pokonać bossa, który sprawia Ci problem – wystarczy obejrzeć kilkudziesięciosekundowy film.

Powyższe elementy to główna treść poradnika, w którym znajdziecie wiele innych dodatków. Z tego miejsca gratulujemy też zakupu tej świetnej gry i życzymy powodzenia!

W poradniku do Dark Souls znajdziesz:

- Pełen opis przejścia każdej lokacji
- Kompleksowy opis walk z bossami
- Kilkanaście filmów prezentujących taktyki w walkach z bossami
- Informacje o tym jak zdobyć najważniejsze przedmioty
- Spis najlepszych i najbardziej przydatnych broni
- Spis czarów, cudów i piromancji
- Opis Covenantów i ich działania
- Porady odnośnie tworzenia postaci, walki i funkcjonowania w świecie gry
- Porady dotyczące ulepszania przedmiotów

Uwaga: Część poradnika została stworzona na New Game+, trybie, który rozpoczynamy po pierwszym przejściu gry. Z tego względu, postać na obrazkach może być uzbrojona w przedmioty niedostępne w danym momencie rozgrywki. Wszystkie opisy są jednak zgodne z tym, co zastaniemy w grze przy pierwszym podejściu.

Szymon „Hed” Liebert (www.gry–online.pl)

Podstawy

Statystyki i klasy

Na początku gry otrzymujemy do wyboru **kilka klas postaci**, opatrzonych różnymi **statystykami** i dysponujących **innym sprzętem**. Podczas gry można całkowicie zmienić rozwój danego bohatera, więc nie należy za bardzo sugerować się początkowymi wyborami.

	Co dają statystyki
Vitality	Zwiększa maksymalną liczbę **punktów życia**.
Attunement	Zwiększa liczbę **slotów na czary**.
Endurance	Zwiększa **Staminę**, **Equip Burden**, **obronę fizyczną**, **odporność na krwawienie**.
Strength	Wymagana do używania niektórych **broni**. Zwiększa **obrażenia** dla pewnych broni.
Dexterity	Wymagana do używania niektórych **broni**. Zwiększa **obrażenia** dla pewnych broni.
Resistance	Zwiększa **odporność fizyczną**, na **ogień** i na **truciznę**.
Intelligence	Wymagana do używania niektórych **broni**. Zwiększa **moc czarów**.
Faith	Wymagana do używania niektórych **broni**. Zwiększa **moc cudów**.
Humanity	Zwiększa prawdopodobieństwo znalezienia wypadania przedmiotów, zwiększa odporność na klątwę. Więcej w dziale o tym, dlaczego warto grać w postaci człowieka.

Jak pisaliśmy wyżej, wybór klasy nie gra wielkiej roli. Dlatego najlepiej wybrać postać: **Wanderer**. Dlaczego? Bohater zaczyna na 3 poziomie doświadczenia, ale ma tyle samo punktów w statystykach co inne postacie. To znaczy, że pierwsze statystyki ulepszymy taniej.

Który podarunek wybrać?

Tworząc postać możemy też określić, jaki **podarunek** chcemy wybrać. Przeglądając poniższą tabelę wybór wydaje się oczywisty – najprzydatniejszy jest **Master Key**.

	Który podarunek wybrać?
Divine Blessing	Odnawia **życie** do pełna i usuwa **negatywne stany**.
Black Firebomb	**Eksploduje**. Można rzucić w przeciwników.
Twin Humanities	Dodają **Humanity**. Odnawiają **życie**.
Binoculars	Lornetka. Można znaleźć ją także w grze.
Pendant	Przedmiot powiązany z jednym z wątków fabularnych.
Master Key	Otwiera podstawowe drzwi. **BARDZO PRZYDATNY**.
Tiny Being's Ring	Zwiększa maksymalną ilość **punktów życia**.
Old Witch's Ring	Pozwala porozmawiać z siostrą Chaos Witch Quelaag.

D o c z e g o s ł u ż ą o g n i s k a ?

Ogniska to specyficzne miejsca w świecie **Dark Souls**. Za ich pomocą możemy napełnić Estus Flask (jedyne odnawialne źródło odzyskiwania życia) oraz wykonać multum innych czynności, jak np. **podnieść poziom postaci**.

Pamiętajmy jednak o tym, że siadając **przy ogniu sprawiamy, że większość przeciwników powraca na swoje miejsca**. Ognisko jest więc punktem zapisu/wskrzeszania, który jednak przywracająca do życia wrogów.

Przy ogniskach możemy wykonać następujące czynności:

1) **Odpocząć** – po prostu używamy ognia. Estus Flask i czary zostają odnowione. Odpoczynek leczy z Poison i Toxic, ale nie usuwa Curse.

2) **Level Up** – podnosimy poziom postaci, o ile mamy odpowiednią ilość dusz.

3) **Reinforce Weapon** – dostępne po wykupieniu **Weapon Smithbox** od kowala Andre of Astora. Ulepszenie broni.

4) **Reinforce Armor** – dostępne po wykupieniu **Armor Smithbox** od kowala Andre of Astora. Ulepszenie zbroi.

5) **Repair Equipment** – dostępne po wykupieniu **Repairbox** od kowala Andre of Astora. Naprawa sprzętu.

6) **Attune Magic** – zmiana zapamiętanego czaru.

7) **Access Bottomless Box** – dostęp do **pudełka bez dna** (przechowalnia przedmiotów). Kupimy go od sklepikarza Domhnall, który pojawia się w Depths a potem Anor Londo.

8) **Warp** – teleportacja między wybranymi ogniskami. Dostępna po zdobyciu **Lordvessel**.

9) **Kindle** – rozniecenie ognia, które zwiększa pojemność Estus Flask przy danym ognisku. **Kosztuje 1 Humanity**. **Rozniecać można tylko w postaci człowieka**. Ogień można rozniecić jeszcze mocniej, jeśli zdobędziemy Rite of Kindling (trzeba pokonać bossa Pinwheel).

10) **Reverse Hollowing** – przeistoczenie w człowieka. Kosztuje **1 Humanity**.

Co się dzieje po śmierci i jak się chronić?

Ginąc tracimy zebrany zapas dusz oraz punktów Humanity, a także stajemy się na powrót nieumarłym. **Utracone elementy można jednak odzyskać, jeśli uda nam się dostać do miejsca, gdzie zginęliśmy i zebrać „zwłoki”** (świecący punkt). Musimy dokonać tego bez zaliczenia ponownej śmierci po drodze – w świecie gry może bowiem występować tylko jedno „ciało” zawierające nasz dorobek.

Istnieje sposób na to, aby nie stracić zebranych duszy. Możemy wykorzystać pierścienie **Ring of Sacrafice**. Ubierając je po śmierci dusze zostaną przy nas, ale pierścień ulegnie samozniszczeniu. Tego typu przedmiotów znajdziemy podczas zabawy tylko kilka – warto używać ich w wyjątkowo trudnych sytuacjach, gdy wiemy, że po własne ciało będzie trudno się dostać, a mamy przy sobie sporo dusz.

Co daje granie jako człowiek?

W *Dark Souls* nasza postać może grać jako **Undead** lub **Człowiek**. **Aby zamienić się w człowieka musimy skonsumować co najmniej jedno Humanity** (wskaźnik aktywnych Humanity znajduje się w górnej lewej części ekranu) i **wybrać opcję Reverse Hollowing przy dowolnym ognisku**.

Grając jako człowiek zyskujemy następujące elementy

1) **Możemy przyzywać na pomoc postacie NPC i innych graczy**. Wystarczy użyć białego znaku na ziemi, znajdującego się najczęściej w okolicach aren, na których walczymy z bossami.

2) **Trafimy na dodatkowe „atrakcje"** – czasem napadną nas specjalne postacie niezależne i będziemy świadkami innych wydarzeń. W paru przypadkach oznacza to możliwość zdobycia dodatkowych przedmiotów.

3) **Posiadając dużą wartość Humanity zwiększamy szansę na wypadanie przedmiotów z wrogów i zwiększamy obronę przed klątwą**.

4) **Jako człowiek możemy rozniecać ogień i pozyskać więcej** Estus Flask.

Ryzyko związane z graniem jako człowiek

1) **Mogą napaść nas inni gracze i NPC** – w takiej sytuacji musimy zmierzyć się z nimi lub... wylogować z gry / odłączyć Internet.

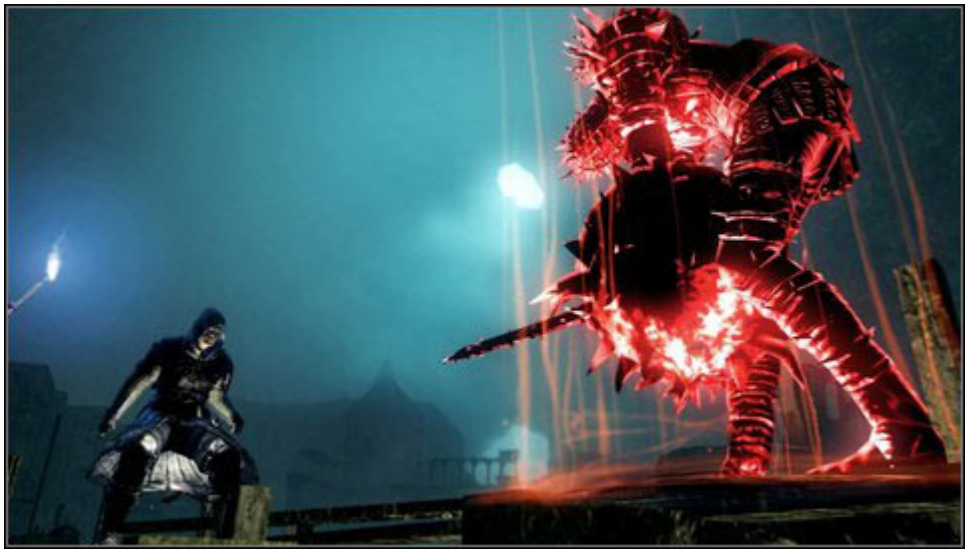
Jak widać, **są plusy i minusy bycia człowiekiem**. **Humanity** potrzębną do operowania tym stanem zdobędziemy na wiele sposobów: zbierając w świecie gry, zdobywając z potworów, zyskując za specjalne czyny (zabicie bossa, wielu wrogów, innych graczy, którzy nas napadną).

J a k w a l c z y ć ?

Zanim ruszymy do boju warto zwrócić uwagę na **parę aspektów systemu walki**:

1) **Wytrzymałość / Stamina** – zielony pasek, który określa naszą zdolność blokowania i wyprowadzania ciosów. **Musimy uważać, aby nie spadł do zera, gdyż staniemy się bezbronni**. **Podpowiedź**: stamina ładuje się szybciej, gdy opuszczamy tarczę. Trzymanie jej cały czas w górze nie jest więc najlepszym pomysłem.

2) **System namierzania** – pod przyciskiem prawej gałki analogowej jest system namierzania, który pozwala skupić się na jednym wrogu. **Rozwiązanie jest przydatne w regularnych walkach z mniejszymi przeciwnikami, ale może przeszkadzać, gdy staniemy do boju z większym bossem**. **Podpowiedź**: nie zawsze opłaca się używać systemu namierzania. Bez niego mamy większą mobilność.



3) **Ciosy od tyłu** – jeśli dostaniemy się za plecy wroga, będziemy mogli zadać mu **ogromne obrażenia w specjalnej animacji ataku**. To ważna i użyteczna taktyka na wrogów. Spodziewajcie się tego typu ataków także ze strony innych graczy.

4) **Riposta** – podstawa dla najlepszych wojów. Mając odpowiednią **tarczę** (Small, Standard) możemy **odbić uderzenie wroga** (lewym triggerem) i **kontratakować**. **To potężna technika**, która wymaga jednak ćwiczeń. Warto – **dzięki niej z łatwością pokonamy ostatniego bossa w grze**!

5) **Equip Burden** – każda postać jest opisana wskaźnikiem maksymalnego wyposażenia, jakie może ubrać. **Przy ciężarze ubranego sprzętu powyżej 50% maksymalnego Equip Burden, bohater porusza się wolno**. Przy ciężarze poniżej 50% – jest w miarę szybki. Jeszcze większą szybkość uzyskamy po zejściu poniżej 25%.

Podczas samej gry warto wykształcić w sobie kilka zachowań:

1) **Nie szarżować**, szczególnie w obliczu nowych wrogów. W Dark Souls trzeba poznać zachowanie wrogów, aby móc ich pokonać.

2) **Walczyć w bezpiecznych warunkach** – czasem lepiej wycofać się niż walczyć tuż nad przepaścią.

3) **Zawsze mieć przy sobie łuk i strzały** – łuk jest nieodzownym narzędziem dla każdej postaci – maga, złodzieja, wojownika. Dzięki niemu możemy zwabiać wrogów i zabijać wiele silniejszych przeciwników z odległości.

4) **Ulepszaj bronie kiedy możesz** – ulepszona broń to więcej obrażeń i prostsze walki.

5) **Szybkość lub pancerz** – w wielu sytuacjach można wybrać między silnym pancerzem i wolno poruszającą się postacią, a szybkością. Tak naprawdę sprawa zależy od tego, z kim walczymy: czasami warto zainwestować w pancerz, ale zwykle większa mobilność ratuje skórę.

Jak usunąć klątwę i inne stany?

W **Dark Souls** jest kilka stanów, które mogą uprzykrzyć nam życie:

1) **Poison** – trucizna zadawana przez szczury i inne istoty. Efekt jest taki, że powoli spada nam życie, a użyte Estus Flask mają mniejszą moc. Zdjąć efekt można za pomocą **Purple Moss Clump** lub **Blooming Purple Moss Clump**. Obie rośliny wypadają z bojowych krzewów w **Darkroot Garden**.

2) **Toxic** – toksyczność jest podawana przez kilka rodzajów przeciwników. Taki stan błyskawicznie powoduje spadanie życia, więc jeśli nie mamy przedmiotów do usunięcia go, czeka nas ciężka próba. Przedmiot, który usuwa ten stan to **Blooming Purple Moss** Clump. Roślina wypada z bojowych krzewów w **Darkroot Garden**. Sprzedaje ją też **Undead Merchant Female** w akwedunkcie.

3) **Curse** – klątwa to specyficzny stan, który z jednej strony jest zły, bo obcina pasek życia o połowę i uniemożliwia korzystanie z Humanity, a z drugiej czasem się przydaje (w tym stanie możemy bowiem atakować duchy dowolną bronią). Klątwę rzucają przede wszystkim **Basiliski** (żabopodobne kreatury). Zdjąć klątwę można za pomocą **Purging Stone** – kupimy je u **Oswald of Carim** po walce z **Bell Gargoyle** lub u **Undead Merchant Female** w **Undead Burg**. Klątwę ściąga też **Ingward** z **New Londo Ruins**.

4) **Bleeding** – krwawienie jest zadawane przez przeciwników wyposażonych w takie bronie jak noże, czy katany. Musimy po prostu unikać otrzymywania tego typu ciosów lub użyć **Bloodred Moss Clump**. Przedmiot wypada z bojowych krzewów w **Darkroot Garden** i jest w ofercie **Undead Merchant Female** w **Undead Burg**.

Powyższe stany, oprócz Curse, można uleczyć **siadając przy ognisku**.

Co to za napisy i jak grać z innymi?

Przemierzając krainy **Dark Souls** w trybie online trafimy na różne ciekawostki. To **złożony system grania w sieci,** umożliwiający przekazywanie sobie podpowiedzi, pomaganie lub walkę. Najważniejsze z nich to:

1) **Zjawy** – przy ogniskach (i nie tylko) często zobaczymy **zjawy** – to inni gracze. Nie możemy wejść z nimi w interakcję.

2) **Ślady krwi** – używając **śladu krwi** zobaczymy jak zginął inny gracz. To sygnał, że jesteśmy w pobliżu **niebezpiecznego fragmentu gry**.

3) **Dodatkowe** Estus Flask – czasami zdarzy się, że nagle dostaniemy dodatkową Estus Flask. Dzieje się tak, gdy **inni gracze rozniecają ogniska**. Możemy pomóc innym w ten sam sposób, używając opcji **Kindle** przy ogniu.

4) **Napisy** – **pomarańczowe napisy** na ziemi zostały umieszczone przez innych graczy i czasami sporadycznie przez twórców gry. Najczęściej są to **przydatne podpowiedzi** na temat taktyki lub ukrytych przejść. **Możemy oceniać takie teksty i umieszczać je samemu** – trzeba kupić przedmiot **Orange Guidance Soapstone** (**Undead Merchant**, **Undead Burg**). Gdy nasz tekst zostanie oceniony pozytywnie, zdobędziemy dodatkową Estus Flaskl. Ponadto, rozwijamy poziom „podpowiadacza", reprezentowany innymi ikonkami napisów.

5) **Co–Op** – **umieszczając biały znak na ziemi możemy liczyć na to, że zostaniemy przywołani przez innych graczy na pomoc**. Jeśli sami zobaczymy taki znak, najczęściej jako człowiek, **możemy sprowadzić do naszego świata gry innych graczy** (a czasami postacie niezależne). Za walkę u boku innych czekają nagrody – pokonując bossa zyskamy dusze i Humanity. Kilka z frakcji w grze, znanych jako **Covenant**, wpływa na łatwość łączenia się z innymi. Przedmiot umożliwiający tego typu manipulacje to **White Sign Soapstone** (daje go **Solaire of Astora** w **Undead Burg**, przed mostem z wywerną).

6) **PvP** – **grając jako człowiek ryzykujemy tym, że nasz świat zostanie nawiedzony przez innych graczy i sporadycznie postacie niezależne**. Pojawi się wtedy czytelna informacja na ekranie. Przeciwnik pojawia się w pewnej odległości i nie zawsze będzie wiedział, gdzie jesteśmy. **Istnieje też oczywiście opcja nawiedzania światów innych osób**. Potrzebujemy do tego celu **Red Sign Soapstone** (**Painted World of Ariamis**) lub **Cracked Red Eye Orb**/**Red Eye Orb** (i paru innych przedmiotów).

Covenants – gdzie dołączyć?

Covenants to przymierza zawierane z różnymi postaciami. Z każdym z nich wiążą się pewne reguły, obowiązki, przywileje. W grze można wielokrotnie zmieniać przynależność do tych stowarzyszeń – to może jednak prowadzić do przykrych konsekwencji.

Way of White

Opis: Covenant, dzięki któremu będziemy mogli łatwiej połączyć się z innymi graczami, aby im pomóc.

Jak dołączyć: Porozmawiaj z **Petrusem** w **Firelink Shrine** lub z Re**a**h w **Undead Parish** (po uratowaniu postaci z **Tomb of Giants**).

Warrior of Sunlight

Opis: Kolejne stowrzyszenie dla fanów gry w sieci. Zamienia postać gracza w światach innych osób na złotą. Będąc w tej grupie łatwiej znajdziemy białe znaki innych osób, aby przywołać je do naszego świata.

Jak dołączyć: Musimy posiadać statystykę Faith na poziomie 25. Pomaganie innym w zabijaniu bossów obniża ten wymóg o 5 za każdą udaną pomoc. Aby sprawdzić, czy spełniamy wymagania, trzeba udać się do **Undead Parish** – szukamy ogniska pod bramą nad którą siedziała czerwona wywerna. Jeśli możemy pomodlić się przed ołtarzem, dołączymy do Covenant.

Nagrody: **Miracle: Lightning Spear**, **Miracle: Great Lightning Spear** – dostaniemy je za ofiarowanie **10 Sunlight Medals**, zdobywanych za walkę z bossami u boku innych graczy. Medale należy ofiarować przy ołtarzu.

Gravelord Servant

Opis: Mroczny pakt z **Nito**, przerażającą istotą. Dołączając do niego możemy pozyskać bro

Jak dołączyć: Z nito możemy spotkać się w **Catacombs**, przed walką z **Pinwheel**. W jednym z tuneli znajdziemy **Titanite Demon**. Szukamy tutaj pustej trumny z dala od innych obiektów. Musimy mieć w plecaku przedmiot Eye of Death. Gdy podejdziemy do tego miejsca, przejdziemy do komnaty Nito i będziemy mogli z nim porozmawiać. Po dołączeniu możemy użyć **Eye of Death**, aby utrudnić grę kilku innym graczom.

Nagrody: **Gravelord Sword**, cuda **Gravelord Sword Dance**. Pozyskujemy je oferując Nito przedmioty **Eyes of Death**. W grze jest ich kilka, ale można pozyskiwać je za zabijanie przeklętych graczy.

Princess's Guard

Opis: Kolejny Coventant dla fanów co–opa. Zapewnia lepsze i łątwiejsze połączenie dla osób z tej grupy. Pozwala też użyć cudów **Bountiful Sunlight** i **Soothing Sunlight** (z **Duke's Archives**).

Jak dołączyć: Musimy porozmawiać z Gwynevere po walce z **Ornsteinem** i **Smoughiem**.

Nagrody: **Sun Princess Ring**.

Forest Hunter

Opis: Stowarzyszenie dla fanów PvP, w którym będziemy walczyć z osobami, które trafią do dalszej części Darkroot Forest.

Jak dołączyć: Musimy porozmawiać z kotem Alvina w **Darkroot Forest**, przed areną walki z wilkiem. Odpowiadamy twierdząco na jego pytania. Później ubieramy otrzymany od niego Cat Ring – w razie konieczności zostaniemy wezwani do lasu, aby podjąć walkę z innymi graczami. Po wygranej, zostaniemy przeniesieni do wcześniejszej lokacji. W razie porażki wrócimy do ogniska i nie stracimy posiadanych dusz. Będąc w tym Coventant nie możemy atakować sprzymierzonych NPC w lesie.

Nagrody: **Divine Blessing**, **Ring of Fog** – za zabicie kilku graczy.

Path of the Dragon

Opis: Kolejna frakcja PvP. W tej atakujemy graczy, którzy posiadają przy sobie **Dragon Scales**.

Jak dołączyć: Musimy porozmawiać ze smokiem na końcu **Ash Lake**. Od teraz możemy używać **Everlasting Dragon Eye**, aby atakować innych graczy. Po zabiciu innej osoby zyskamy dusze i Dragon Scales. W razie porażki nie tracimy niczego. Zdobyte łuski można ofiarować smokowi, aby zwiększyć poziom.

Nagrody: **Dragon Head Stone** (przedmiot zamieniający głowę postaci w łeb smoka ziejący ogniem) i **Dragon Torso Stone** na poziomie frakcji 30 (zamienia postać w smoka).

Blade of the Darkmoon

Opis: Jeszcze jedna frakcja PvP, w której polujemy na graczy łamiących zasady innych Coventantów.

Jak dołączyć: Rozmawiając z bossem **Gwyndolin**, rezydującym w **Anor Londo**. Otrzymamy od niego Blue Eye Orb i Darkmoon Ring – za ich pomocą możemy odwiedzać światy innych.

Nagrody: **Darkmoon Blade**, **Darkmoon Talisman** (poziom 10) i ulepszenia. Poziomy zdobywamy za **Souvenir of Reprisal** – przedmioty wypadające z zabitych graczy.

Chaos Servant Covenant

Opis: Frakcja pajęczycy, której musimy oferować Humanity.

Jak dołączyć: Po walce z **Quelag** udajemy się za jej arenę i szukamy tajnego przejścia (sprawdź opis lokacji). Tutaj rozmawiamy z **White Spider**. Możemy ofiarować jej **Humanity**. Uwaga! Jeśli zerwiemy pakt zostaniemy zainfekowani i nasza głowa zamieni się w jajo, pochłaniające połowę dusz. Można wyleczyć to za pomocą **Egg Vermifuge** – przedmiot dostaniemy od **Eingyi** (sługa siedzący przy pajęczycy). Co ciekawe, mając jajo na głowie możemy kupić od niego czary **Poison Mist** i **Toxic Mist**.

Nagrody: **Chaos Great Fireball**, **Chaos Firestorm** na 30 poziomie + skrót do **Izalith**.

Darkwraith

Opis: Pełnoprawna frakcja PvP, w której będziemy mogli wyżywać się dowoli. O ile uda nam się do niego dostać, bo nie jest to proste.

Jak dołączyć: Do tego Coventant dostaniemy się po zabiciu bossa w **The Abyss**. Nie możemy też rozmawiać wcześniej z **Framptem** i kłaść **Lordvessel** na ołtarzu pod **Firelink Shrine**. Po walce powinniśmy zobaczyć **Kaathe**, żeńską wersję smoka w stylu Frampta.

Nagrody: **Dark Hand** (broń wykradająca Humanity przy uderzeniu), **Red Eye Orb** (na 10 poziomie), **Darksword** (na 30 poziomie). Poziomy zdobywamy zabijając graczy.

Jak farmić dusze?

W grze jest jedno ciekawe miejsce do farmienia dusz, z którego można skorzystać już we wczesnej fazie rozgrywki (a przynajmniej w pierwszej połowie gry). To miejsce znajduje się w dalszej części **Darkroot Forest** za drzwiami oznaczonymi pieczęcią (obok jest ognisko, ukryte za znikającą ścianą).

Żeby skorzystać z tej metody trzeba kupić **Crest** od **kowala Andrei** i otworzyć przejście – otrzymamy szybki dostęp do miejsca z dużą ilością dusz. Warunkiem skorzystania z tego rozwiązania jest nie bycie we frakcji **Forest Hunter**, gdyż będziemy zabijać jej sprzymierzeńców.

Proces farmienia wygląda następująco:

1) **Zaczynamy przy ognisku w lesie** i wychodzimy przez drzwi oznaczone magicznym znakiem.

2) **Zeskakujemy ze schodków** i wbiegamy do lasu.

3) **Trzymamy się lewej krawędzi** (skarpy) i biegniemy w stronę ruin (gdzie urzęduje kot Alvina)

4) **Po drodze zahaczamy o wszystkie tutejsze postacie** – maga, posiadacza topora, 2–3 niewidzialnych wojowników.

5) **Upewniamy się, że przeciwnicy nas gonią i powoli wracamy do schodków**, mając ich na ogonie.

6) **Podchodzimy do schodów od strony krawędzi** – wciskamy się w maksymalnie wysunięty kąt za schodami.

7) **Przeciwnicy powinni wejść na schody** (zamiast gonić nas od strony krawędzi) i próbować na nas zeskoczyć – to jednak im się nie uda. Wrogowie spadną w przepaść, a my dostaniemy dusze.

8) **Czasami wrogowie spadają na naszą krawędź** – wystarczy wtedy podnieść tarczę i zablokować ich jeden cios, aby zepchnąć ich w dół.

Sprzęt

N a j w a ż n i e j s z e p r z e d m i o t y

W **Dark Souls** znajdziemy multum przedmiotów – tutaj wypiszemy te, które w znacznym stopniu ułatwiają rozgrywkę, a także miejsce, gdzie można je znaleźć.

Dusze – przedmioty zawierające ładunki dusz o różnej mocy. **Jak zdobyć**: przeczesywać każdą lokację – jest ich sporo.

Repairbox, Weapon Smithbox, Armor Smithbox, Bottomless Box – zwiększają możliwości przy ognisku. **Jak zdobyć**: kowal **Andrei**, sklepikarz **Domhnall of Zena**.

Fire Keeper Soul – pozwala ulepszyć moc Estus Flask u osób pilnujących ognia (np. przy Firelink Shrine, w Queelaag Domain, Anor Londo). Jak zdobyć: Undead Parish, New Londo Ruins, Blighttown, Dukes' Archives. Można je otrzymać także za zabójstwo osób pilnujących ognia.

Humanity / Twin Humanity – zwiększa punkt Humanity. **Jak zdobyć**: podczas gry znajdziemy ich sporo. Wypadają przede wszystkim ze szczurów – można je farmić na początku **Undead Parish** lub w **Depths**.

Transient Curse – pozwala przez kilka minut zabijać duchy. **Jak zdobyć**: znajdziemy parę w **New Londo Ruins**. Można kupić cztery od **Undead Merchant Female**.

Homeward Bone – pozwala teleportować się bezkarnie do ostatnio używanego ogniska. **Jak zdobyć**: skrzynia w **Firelink Shrine**, **Undead Merchant Female**.

Green Blossom / Bloodred Moss Clump / Purple Moss Clump / Blooming Purple Moss Clump – rośliny usuwające różne stany. **Jak zdobyć**: najlepiej farmiąc bojowe rośliny w **Darkroot Garden**. Ma je też **Undead Merchant Female**.

Purging Stone – kamień usuwający klątwę. **Sprzedają go**: **Oswald of Carim**, **Undead Merchant Female** (taniej jest u pierwszego kupca).

Rite of Kindling – pozwala rozniecać ogień do mocniejszej postaci. **Jak zdobyć**: zabić bossa **Pinwheel**.

Lordvessel – przedmiot potrzebny do ukończenia gry i umożliwiający teleportowanie się między kilkoma ogniskami. **Jak zdobyć**: zabić **Ornsteina i Smougha**, porozmawiać z **Gwynevere** (jej komnata jest za areną).

N a j b a r d z i e j p r z y d a t n e p i e r ś c i e n i e

W **Dark Souls** znajdziemy multum pierścieni – tutaj wypiszemy te, które w znacznym stopniu ułatwiają rozgrywkę, a także miejsce, gdzie można je znaleźć.

Havel's Ring – przedmiot podwyższający maksymalny **Equip Burden** o 50%. Dzięki temu możemy ubrać cięższe przedmioty i utrzymać wysoką mobilność. Kluczowy przedmiot dla wojowników. **Jak zdobyć**: zabić **Havel the Rock**.

Ring of Steel Protection – zwiększa odporność na obrażenia fizyczne, co przydaje się w niektórych walkach. **Jak zdobyć**: Sen's Fortress.

Flame Stoneplate Ring – zwiększa odporność na obrażenia od ognia, co przydaje się w niektórych walkach. **Jak zdobyć**: **Sen's Fortress**.

(Rare) Ring of Sacrifice – pozwala zachować dusze po śmierci. Po jednym użyciu zostaje zniszczony. Znajdziemy ich kilka podczas gry.

Hornet Ring – zwiększa obrażenia przy atakach od tyłu i ripostach. Doskonałe narzędzie dla fanów tego stylu gry. **Jak zdobyć**: pokonać **Great Grey Wolf Sif**.

Dark Wood Grain Ring – **jeden z najważniejszych pierścieni w grze**, który zmienia sposób robienia uników – z powolnego przewrotu na szybkie salta. Wyjątkowo użyteczny podczas walk z bossami. **Jak zdobyć**: zabić obrońcę Shivy, wojownika ninja w **Darkroot Garden**.

Rusted Iron Ring – pierścień dzięki któremu możemy chodzić po błocie/wodzie jak w normalnych warunkach. Idealny do **Blighttown** i paru innych miejsc. **Jak zdobyć**: wracamy do **Undead Asylum**.

Najlepsze bronie, tarcze i zbroje

W **Dark Souls** znajdziemy multum broni i zestawów zbroi – tutaj wypiszemy te, które w znacznym stopniu ułatwiają rozgrywkę, a także miejsce, gdzie można je znaleźć.

Bronie

1) **Drake Sword** – jeden z pierwszych potężniejszych mieczy, jaki znajdziemy. Żeby **go zdobyć, trzeba strzelić kilkanaście razy w ogon wywerny, będąc pod mostem** (między **Undead Burg** i **Undead Parish**). Doskonała broń na pierwszą połowę gry. Później staje się zbyt słaba.

2) **Lighting Spear** – przydatna broń, którą zdobędziemy w **Sen's Fortress**. Obrażenia od błyskawic to potęga – twórcy gry starają się jednak je nieco pogorszyć. Same włócznie mają to do siebie, że można z nich korzystać z uniesioną tarczą.

3) **Zweihander** – olbrzymi miecz, który można ładnie podrasować. Znajduje się na cmentarzu przed wejściem do **Catacombs** (na samym końcu lokacji, broni go spora grupa szkieletów).

4) **Halberd** – specyficzna broń gwarantująca jednak niezłe uderzenia.

5) **Longbow** – ulepszony wystarcza do samego końca gry.

Tarcze

Tarcze dzielą się na trzy rodzaje:

1) **Small** – idealne do parowania/ripostowania, słabe przy blokowaniu.

2) **Standard** – nadają się do parowania/ripostowania oraz blokowania.

3) **Greatshields** – świetne do blokowania.

Sugerujemy używanie takich tarcz jak:

Target Shield – Small. doskonała do parowania i tylko tego celu. Znajdziemy ją w **Undead Burg** przed walką z **Capra Demon**.

Hollow Soldier Shield – Standard – można znaleźć ją dość wcześniej, bo wypada z nieumarłych. Jest całkiem niezła na początek gry.

Spider Shield – Standard – tarcza broniąca przed trucizną. Przydatna w paru sytuacjach. Znajdziemy ją w **Depths** po zeskoczeniu tajnym wyjściem za stolikiem Butchera.

Dragon Crest Shield – Standard – tarcza broniąca przed ogniem. Znajduje się w **Valley of Drakes** przy nieumarłym smoku.

Black Knight Shield – Standard – dobra do blokowania i parowania. Wypada w późniejszej części gry z **Black Knight**.

Eagle Shield – Greatshield – jedna z pierwszych dużych tarczy jakie znajdziemy, więc warto z niej korzystać. Lokacja – **Blighttown**, nieopodal ogniska.

Zbroje

Dingy Set – zestaw z dużą odpornością przeci klątwom, który zbierzemy po śmierci **Fire Keeper** w **Firelink Shrine** (niema kobieta w celi). Aby doszło do tego zdarzenia, musimy uratować więźnia z katedry przed walką z **Bell Gargoyle** i dać mu spokój. Zbroja się przydaje w pewnych miejscach.

Gold–Hemmed Black Set – świetna zbroja, która oferuje dużą odporność na truciznę, mało waży i przy okazji gwarantuje zaskakująco dobrą obronę przez uderzeniami fizycznymi. Nawet mimo swojego zabawnego wyglądu. Jak zdobyć: możemy zdobyć ją zaraz po pokonaniu **Queelag** i przejściu do **Demon's Ruins**. Wystarczy stąd wejść do lokacji walki z bossem **Ceaseless Discharge** (sprawdź opis lokacji). Tutaj, zamiast atakować giganta, biegniemy do ołtarza za nim i bierzemy zestaw.

Havel's Set lub Stone Armor Set – dwie ciężkie zbroje. Pierwszą z nich znajdziemy w **Anor Londo** (w piwnicy za pomieszczeniem z kominkiem, w którym ukryto przejście). Drugą w **Darkroot Garden** (w okolicach ruin, w których urzęduje kot Alvina). Noszenie najcięższych zbroi wiąże się z dużym obciążeniem, a nie chcemy przecież mieć powolnej postaci. Rozwiązaniem jest **Havel's Ring**, pierścień, który zdobędziemy po walce z **Havelem** (podobne działanie ma maska Mask of the Father wypadająca losowo z Pinwheel).

U l e p s z a n i e

Ulepszanie broni to podstawowa technika zwiększania swoich szans w walce. Warto ulepszać niemal każdą broń – trzeba jednak zastanawiać się, jakie są nam najbardziej potrzebne. Podstawowe bronie można ulepszać przy ognisku po zakupie odpowiednich przedmiotów. Bardziej zaawansowane manipulacje wykonają za nas kowale.

Żeby otrzymać dostęp do wszystkich rodzajów modyfikacji, trzeba znaleźć i oddać im przedmioty zwane **Ember**. Do ulepszenia potrzebujemy też **dusz** oraz **surowców**.

Kowale dostępni w grze to:

Rickert of Vinheim – prawdopodobnie pierwszy kowal, na jakiego trafimy. Jest w **New Londo** Ruins, blisko wind na bocznych schodach.

Blacksmith Andrei – znajduje się na drodze pomiędzy **Undead Parish** a **Darkroot Garden**.

Giant Blacksmith – kowal urzędujący w **Anor Londo**. Nieopodal areny walki z Ornsteinem i Smoughiem.

Blacksmith Vamos – rzemieślnik mieszkający w **Catacombs**. Znajduje się w późniejszej części lokacji (sprawdź opis tego miejsca, aby go znaleźć).

Rodzaje ulepszeń

Nazwa	Co robi / Czego wymaga	Gdzie ulepszyć?
Normal	Zwiększa obrażenia / Titanite Shard, dowolna broń	Każdy kowal, ognisko
Raw	Zwiększa obrażenia, zmniejsza powiązanie ze statystykami / Large Titanite Shard, +5 normalna broń	Blacksmith Andrei
Crystal	Zwiększa obrażnie, ale zmniejsz wytrzymałość / Titanite Chunk, +10 normalna broń	Blacksmith Rickert
Lightning	Dodaje obrażenia od błyskawic / Titanite Chunk, +10 normalna broń	Giant Blacksmith
Magic	Zwiększa wpływ statystyki Inteligence na obrażenia, zmniejsza wpływ Strenght i Dexterity / Green Titanite, +5 normalna broń	Blacksmith Rickert
Enchanted	Wpływ statystyki magicznej zmieniony do A / Blue Titanite, +5 broń Magic	Blacksmith Rickert
Divine	Zmienia wpływ statystyk Magic i Faith, zmniejsza Strenght i Dexterity / Green Titanite, +5 normalna broń	Blacksmith Andrei
Occult	Dodaje wpływ statystyk Magic i Faith / +5 broń Divine	Blacksmith Andrei
Fire	Dodaje obrażenia od ognia / Green Titanite, +5 normalna broń	Blacksmith Vamos
Chaos	Siła broni jest uzależniona od posiadanego Humanity / Red Titanite, +5 broń Fire	Blacksmith Vamos

Embers

Ember to przedmioty, które pozwalają kowalom modyfikować przedmioty.

Large Ember	Modyfikuje normalne bronie +5 na +10 lub +5 na +5 Raw	Andrei, **Depths**
Very Large Ember	Modyfikuje normalne bronie +10 na +15	Andrei, **New Londo Ruins**
Divine Ember	Modyfikuje normalne bronie +5 na +5 Divine	Andrei, **Darkroot Garden**
Large Divine Ember	Modyfikuje bronie +5 Divine na +10 Divine	Andrei, **Tomb of Giants**
Dark Ember	Modyfikuje bronie +5 na +5 Occult	Andrei, **Painted World of Ariamis**
Large Magic Ember	Modyfikuje bronie +5 Magic na +10 Magic	Rickert, **The Duke's Archives**
Enchanted Ember	Modyfikuje bronie +5 Magic na +5 Enchanted	Rickert, **Darkroot Garden**
Crystal Ember	Modyfikuje normalne bronie +10 na +5 Crystal	Giant, **The Duke's Archives**
Large Flame Ember	Modyfikuje bronie +5 Fire na +10 Fire	Vamos, **Demon Ruins**
Chaos Flame Ember	Modyfikuje bronie +5 Fire na +10 Chaos	Vamos, **Demon Ruins**

O r e

Ruda to surowce potrzebne do ulepszania. Sporo z nich można mupić u kupców i wymienić u Snugglego za różne przedmioty.

Nazwa	Działanie	Gdzie zdobyć?
Titanite Shard	Ulepszenie normalnej broni do +5 i zbroi do +3	Kowal Andrei, wypada z: Undead Soldier, Red Cape Undead Knights
Large Titanite Shard	Ulepszanie normalnej broni do +10, Raw do +5	Kupiec Crestfallen Merchant w Sen's Fortress, wypada z: Slime, Pijawki (Depths i Blighttown)
Titanite Chunk	Ulepszenia normalnej broni do +14, Crystal i Lighting do +4	Wypada z Crystal Lizard, Black Knight, Duzi rycerze z Anor Londo.
Titanite Slab	Ulepsza broń normalną, Crystal i Lighting do +15	Wypada z: Crystal Lizard, Stray Demon, Darkwraiths (New Londo)
Green Titanite Shard	Ulepsza Magic, Divine i Fire do +5	Kupiec: Crestfallen Merchant (Sen's Fortress. Wypada z: Slime, Larwy (Depths, Blighttown)
Blue Titanite Chunk	Ulepsza Magic do +9, Enchanted do +4	Wypada z: Crystal Golem
Blue Titanite Slab	Ulepsza Magic do +10, Enchanted +5	Crystal Cave
Red Titanite Chunk	Ulepsza Fire do +9, Chaos do +4	Wypada z: Gargulce w Lost Izalith
Red Titanite Slab	Ulepsza Fire do +10, Chaos do +5	Lost Izalith
White Titanite Chunk	Ulepsza Divine do +9, Occult do +4	Tomb of Giants
White Titanite Slab	White Titanite Slab	Tomb of Giants, Pinwheel
Twinkling Titanite	Ulepsza bronie, których nie można normalnie ulepszyć.	Kupiec: Giant Blacksmith, wypada z: Crystal Lizard, Małże
Demon Titanite	Ulepsza bronie zrobione z dusz bossów do +5	Titanite Demon
Dragon Scale	Ulepsza bronie Dragon	Ash Lake, Blighttown

Specjalne bronie z dusz bossów

Po zabiciu bossów będziemy mogli wykonać z ich dusz specjalne bronie.

Soul of the Moonlight Butterfly	Horn of the Moonlight Butterfly (+10 włócznia), Crystal Ring Shield (+10 tarcza)
Soul of Quelaag	Quelaag's Furysword (+10 miecze Curved), Chaos Blade (+10 Katany)
Core of an Iron Golem	Dragon Bone Fist (+10 Fists), Golem Axe (+10 topory)
Soul of Gwyndolin	Darkmoon Bow (+10 łuki), Tin Darkmoon Catalyst
Soul of Ornstein	Dragonslayer Spear (+10 lance)
Soul of Smough	Smough's Hammer (+10 młoty)
Soul of Sif	Greatsword of Artorias przeklęty (+10 miecze/sztylety), Greatsword of Artorias normalny (+10 rękojeść miecza), Greatshield of Artorias (+10 tarcze)
Soul of Priscilla	Lifehunt Scythe (+10 bicze i halabardy)
Soul of Gwyn, Lord of Cinder	Great Lord Greatsword (+10 duże miecze)

Czary, cuda, piromancja

Magia w świecie Dark Souls została podzielona na Sorcery (wymaga Catalyst), Miracles (wymaga Talisman) i Pyromancy (wymaga: Pyromancy Flame).

Pyromancy

Fireball	Kula ognia.	Laurentius, Quelana
Fire Orb	Kula ognia.	Laurentius, Quelana
Great Fireball	Kula ognia.	Quelana
Flash Sweat	Pokrywa gracza wodą.	Laurentius
Combustion	Wielki płomień w dłoni – atak z bliska.	Laurentius, Quelana
Great Combustion	Wielki płomień w dłoni – atak z bliska.	Quelana
Fire Whip	Ognisty bicza (atak dystansowy)	Quelana
Chaos Fire Whip	Ognisty bicza (atak dystansowy)	Lost Izalith
Fire Surge	Atak na krótki dystans.	Painted World of Ariamis.
Acid Surge	Atak obszarowy, niszczy sprzęt.	Painted World of Ariamis.
Firestorm	Duży atak obszarowy.	Quelana
Chaos Storm	Duży atak obszarowy.	Nagroda: Chaos Covenant
Fire Tempest	Duży atak obszarowy.	Quelana
Great Chaos Fireball	Kula ognia.	Nagroda: Chaos Covenant
Power Within	Zwiększa atak i obronę, ale nakłada degenerację życia.	Blighttown
Iron Flesh	Zwiększa obronę i odporności.	Laurentius
Poison Mist	Obszarowy atak zatruwający.	Eingyi
Toxic Mist	Obszarowy atak zatruwający.	Eingyi
Undead Rapport	Zamienia nieumarłych w sprzymierzeńców.	Quelana

Sorcery

Soul Arrow	Pocisk	Griggs of Vinheim, Big Hat Logan, Blacksmith Rickert of Vinheim
Great Soul Arrow	Pocisk	Griggs of Vinheim, Big Hat Logan
Heavy Soul Arrow	Pocisk	Griggs of Vinheim, Big Hat Logan, Blacksmith Rickert of Vinheim
Great Heavy Soul Arrow	Pocisk.	Griggs of Vinheim, Big Hat Logan
Homing Soulmass	Naprowadzany pocisk.	Big Hat Logan
Hush	Postać porusza się bez wydawania odgłosów.	Sen's Fortress
Cast Light	Światło.	Dusk of Oolacile
Soul Spear	Atak dystansowy.	Big Hat Logan
Crystal Soul Spear	Atak dystansowy.	Big Hat Logan
Crystal Magic Weapon	Polepsza właściwości broni.	Big Hat Logan
Homing Crystal Soulmass	Naprowadzane pociski.	Big Hat Logan
Remedy	Zmniejsza lub usuwa truciznę.	Blighttown
Resist Curse	Zwiększa odporność na klątwy.	Ingward
Repair	Naprawia broń/zbroję.	Dusk of Oolacile
Hidden Body	Maskowanie postaci.	Dusk of Oolacile
Chameleon	Zamienia postać w przedmiot.	Dusk of Oolacile
Hidden Weapon	Sprawia, że broń staje się niewidoczna.	Dusk of Oolacile
Magic Shield	Wzmacnia właściwości tarczy.	Griggs of Vinheim, Big Hat Logan
Strong Magic Shield	Wzmacnia właściwości tarczy.	The Duke's Archives
Magic Weapon	Poprawia właściwości broni w prawej dłoni.	Griggs of Vinheim, Big Hat Logan
Great Magic Weapon	Poprawia właściwości broni w prawej dłoni.	Żyrandol przed Painted World Entrance in Anor Londo
Aural Decoy	Odgania przeciwników.	Griggs of Vinheim
White Dragon Breath	Oddech w stylu bossa Seath.	Big Hat Logan (po zabiciu)
Fall Control	Obniża obrażenia z upadków.	Griggs of Vinheim

Miracles

Force	Przewraca przeciwników.	Petrus of Thorolund, Reah of Thorolund
Emit Force	Kula energii, zadaje obrażenia.	Siegmeyer of Catarina (gdy pojawi się w Firelink Shrine po ukończeniu Anor Londo)
Wrath of the Gods	Obrażenia dokoła bohatera.	Reah of Thorolund
Heal	Leczenie bohatera.	Petrus of Thorolund, Reah of Thorolund
Great Heal Excerpt	Leczenie bohatera.	Petrus or Thorolund, Patches, Reah of Thorolund
Great Heal	Leczenie bohatera.	Reah of Thorolund
Soothing Sunlight	Leczenie bohatera i sprzymierzeńców.	Pisaca
Replenishment	Odnawia życie bohatera przez pewien czas.	Reah of Thorolund
Bountiful Sunlight	Odnawia życie bohatera i sprzymierzeńców przez pewien czas.	Pisaca
Lightning Spear	Magiczna włócznia.	Nagroda: Warrior of Sunlight Covenant
Great Lightning Spear	Magiczna włócznia.	Nagroda: Warrior of Sunlight Covenant
Sunlight Spear	Magiczna włócznia.	Nagroda: Warrior of Sunlight Covenant
Homeward	Teleport do ostatnio używanego ogniska.	Petrus of Thorolund, Reah of Thorolund
Magic Barrier	Zmniejsza obrażenia od magii.	Reah of Thorolund
Great Magic Barrier	Zmniejsza obrażenia od magii.	Ash Lake
Seek Guidance	Pozwala zobaczyć dodatkowe napisy innych graczy i twórców gry.	Petrus of Thorolund, Reah of Thorolund
Karmic Justice	Czar eksploduje, gdy otrzymamy obrażenia od przeciwników.	Oswald of Carim
Darkmoon Blade	Magiczna broń.	Nagroda: Darkmoon Coventant
Tranquil Walk of Peace	Spowalnia wrogów.	Catacombs
Vow of Silence	Uniemożliwia czarowanie na pewnym obszarze (także naszej postaci).	Painted World of Ariamis
Gravelord Sword Dance	Okrzyk zadający obrażenia.	Nagroda: Gravelord Servant Covenant
Gravelord Greatsword Dance	Okrzyk zadający obrażenia.	Nagroda: Gravelord Servant Covenant
Sunlight Blade	Pokrywa broń błyskawicami.	Dark Sun Gwyndolin (po zabiciu).

Kupcy i trenerzy czarów

W świecie gry jest sporo kupców i postaci niezależnych, które sprzedają różne przedmioty oraz czary.

Undead Merchant Male – **Undead Burg**, nieopodal ogniska. **Przedmioty**: Repair Powder, Throwing Knife, Firebomb, Lloyd's Talisman, Orange Guidance Soapstone, Residence Key, Repairbox, Bottomless Box, Dagger, Shortsword, Scimitar, Rapier, Hand Axe, Club, Reinforced Club, Spear, Short Bow, East–West Shield, Small Leather Shield, Buckler, Leather Shield, Heater Shield, Standard Arrow, Large Arrow, Wooden Arrow, Standard Bolt, Chain Helm, Chain Armor, Leather Gauntlets, Chain Leggings.

Undead Merchant Female – w akweduncie (dolna część **Undead Burg**). **Przedmioty**: Bloodred Moss Clump, Purple Moss Clump, Blooming Purple Moss Clump, Poison Throwing Knife, Dung Pie, Alluring Skull, Charcoal Pine Resin, Transient Curse, Rotten Pine Resin, Homeward Bone, Prism Stone, Humanity, Purging Stone, Fire Arrow, Poison Arrow.

Crestfallen Merchant – **Sen's Fortress**, w bocznej wieży przed Iron Golemem (trzeba do niej przeskoczyć nad przepaścią). **Przedmioty**: Black Firebomb, Green Blossom, Titanite Shard, Large Titanite Shard, Green Titanite Shard, Greatsword, Greataxe, Balder Shield, Tower Shield, Standard Arrow, Standard Bolt, Large Arrow, Feather Arrow, Heavy Bolt, Sniper Bolt, Thunder Stoneplate Ring, Spell Stoneplate Ring. Zestawy Balder, Steel, Catarina.

Oswald of Carim – znajduje się na wieży z jednym z dzwonów (po walce z **Bell Gargoyle** w **Undead Parish**). **Przedmioty**: Purging Stone, Indictment, Book of the Guilty, Karmic Justice, Velka's Talisman, Bloodbite Ring, Poisonbite Ring, Ring of Sacrifice.

Patches the Hyena – można go spotkać w **Catacombs**, **Tomb of Giants** i później **Firelink Shrine**. **Przedmioty**: Eyes of Death, Divine Blessing, Prism Stone, Humanity, Twin Humanities, Heal, Great Heal Excerpt, Crescent Axe, Mace, Canvas Talisman, Thorolund Talisman, Mask of the Father, Mask of the Mother, Mask of the Child. Zestawy: Cleric.

Snuggly – znajduje się w **Undead Asylum**, tuż przed miejscem, z którego odbierze nas kruk (z boku, gniazdo). U Snuggly'eg można wymieniać przedmioty, zostawiając je w jego gnieździe, przelogowując się i odbierając podmieniony obiekt. Można wymieniać tylko jeden itemek na raz.

Zostaw przedmiot	Odbierz przedmiot
Pendant	Souvenir of Reprisal
Rubbish	Titanite Chunk
Sunlight Medal	White Titanite Chunk
Bloodred Moss Clump	Twinkling Titanite
Purple Moss Clump	Twinkling Titanite
Blooming Purple Moss Clump	Twinkling Titanite x2
Cracked Red Eye Orb	Purging Stone x2
Humanity	Ring of Sacrifice
Twin Humanities	Rare Ring of Sacrifice
Prism Stone	Demon Titanite
Dung Pie	Demon Titanite
Pyromancy Flame	Red Titanite Chunk
Pyromancy Flame	Red Titanite Slab
Egg Vermifuge	Dragon Scale
Sunlight Maggot	Old Witch's Ring
Sack	Demon's Great Hammer
Skull Lantern	Ring of Fog
Ring of the Sun Princess	Divine Blessing
Xanthous Crown	Ring of Favor and Protection
Dried Finger	Blue Titanite Chunk

Shiva of the East – **Blighttown** pod mechanizmem kołowym, widoczny tylko dla osób w **Forest Hunter Covenan**t. **Przedmioty**: Flamberge, Stone Greatsword, Demon Great Machete, Shotel, Uchigatana, Washing Pole, Demon's Greataxe, Claw, Demon's Spear, East Wood Grain Ring.

Domhnall of Zena – **Depths**, **Firelink Shrine** w dolnej części akweduktu (po **Anor Londo**). **Przedmioty**: Gold Pine Resin, Bottomless Box, Master Key, Crystal Straight Sword, Crystal Greatsword, Crystal Shield. Zestawy: Domhnall, Golem, Ornstein's/Smough's, Gwyndolin, Lord Gwyn (część z nich pojawi się po zabiciu bossów).

Dusk Of Oolacile – **Darkroot Basin** – po zabiciu hydry musimy udać się na lewą stronę jeziora i pokonać złotego golema. Później przyzywamy postać jako człowiek przed jeziorem. **Przedmioty**: Oolacile Ivory Catalyst, Hidden Body, Cast Light, Repair, Chameleon, Invinsible Weapon.

Blacksmith Andrei – jeden z kowali między **Undead Parish** i **Darkroot Garden**. **Przedmioty**: Titanite Shard, Crest of Artorias, Weapon Smithbox, Armor Smithbox¸ Repairbox, Longsword, Broadsword, Bastard Sword, Battle Axe, War Pick, Caestus, Pike, Large Leather Shield, Tower Kite Shield, Caduceus Kite Shield.

Rickert of Vinheim – kowal w **New Londo Ruins**. **Przedmioty**: Heavy Soul Arrow, Soul Arrow, Sorcerer's Catalyst,

Giant Blacksmith – kowal z **Anor Londo**. **Przedmioty**: Moonlight Arrow, Dragon Arrow, Lightning Bolt, Giant Golem Halberd, Giant Golem Shield. Zestawy: Giant Golem.

Griggs of Vinheim – musimy uwolnić go z celi w **Undead Burg** (za pomocą **Residence Key**), pojawi się w Firelink Shrine. **Oferta**: Soul Arrow, Heavy Soul Arrow, Great Soul Arrow, Great Heavy Soul Arrow, Fall Control, Magic Weapon, Aural Decoy, Magic Shield, Sorcerer's Catalyst, Bellowing Dragoncrest Ring, Lingering Dragoncrest Ring.

Big Hat Logan – zamknięty w klatce w **Sen's Fortress** (potrzeba **Cage Key**). **Oferta**: Soul Arrow, Magic Weapon, Magic Shield, Great Soul Arrow, Heavy Soul Arrow, Great Heavy Soul Arrow, Homing Soulmass, Soul Spear, Crystal Soul Spear, Crystal Magic Weapon, Homing Crystal Soulmass, White Dragon Breath.

Laurentius of the Great Swamp – **Depths**, ratujemy go z beczki w bocznym pomieszczeniu za wodą przy siedzibie Butchera. Później pojawi się w **Firelink Shrine**. **Oferta**: Fire Orb, Combustion, Iron Flesh, Flash Sweat, Fireball.

Kingseeker Frampt – wielki wężosmok, który pojawi się w **Firelink Shrine** po uderzeniu w dwa dzwony. Można sprzedawać mu przedmioty za dusze lub karmić surowcami, aby wymienić je na inne.

Co dajesz	Co dostaniesz z powrotem
1 x Large Titanite Shard	5 x Titanite Shard
1 x Titanite Chunk	3 x Large Titanite Shard
1 x Green Titanite Shard	5 x Titanite Shard
1 x Blue Titanite Chunk	3 x Green Titanite Shard
1 x White Titanite Chunk	3 x Green Titanite Shard
1 x Red Titanite Chunk	3 x Green Titanite Shard
1 x Titanite Slab	2 x Titanite Chunk

Opis przejścia

W jakiej kolejności przechodzić lokacje?

Proponujemy następującą kolejność przechodzenia lokacji:

1. Undead Asylum
2. Firelink Shrine
3. Undead Burg
4. Undead Parish
5. Depths
6. Blighttown
7. Quelaag's Domain
8. Darkroot Garden
9. Darkroot Basin
10. Sen's Fortress
11. Anor Londo
12. Darkroot Garden II
13. New Londo Ruins
14. The Duke's Archives
15. Crystal Cave
16. Demon Ruins
17. Lost Izalith
18. The Catacombs
19. Tomb of Giants
20. The Abyss
21. Kiln of The First Flame

Bonusowo można zajrzeć do następujących miejsc:

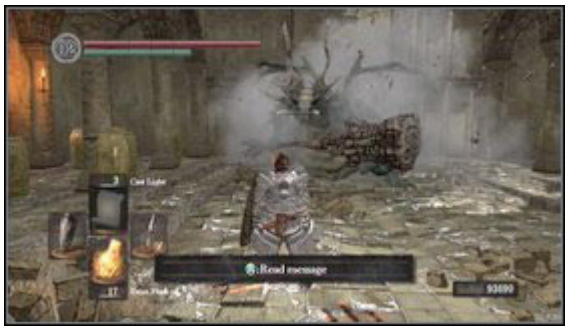
1. The Great Hollow
2. Ash Lake
3. Undead Asylum II (powrót)
4. Painted World of Ariamis
5. The Valley of Drakes

U n d e a d A s y l u m

Podnosimy **klucz** leżący na środku celi i **wychodzimy przez drzwi**. [1] Po prawej, za kratami, zobaczymy dużego bossa. Na razie nie musimy się nim martwić – zmierzymy się z nim dopiero podczas drugiej wizyty w **Undead Asylum**. [2]

Przechodzimy przez pomieszczenie z wodą [1] i wspinamy się po **drabinie**. [2]

Na górze **podchodzimy do ogniska i rozpalamy je**.



Teraz przechodzimy przez **duże drzwi**. [1] Po drugiej stronie pojawi się potwór – **nie walczymy z nim teraz**. [2]

Zamiast walki ratujemy się ucieczką przez przejście po lewej.

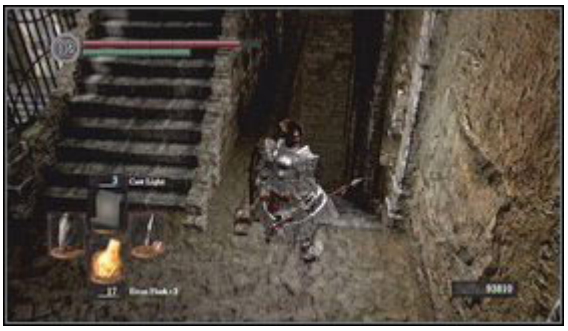
W pomieszczeniu rozpalamy drugie **ognisko**. [1] Idziemy dalej długim korytarzem, na końcu którego jest **łucznik**. Po drodze zbieramy **tarczę**, aby **ochronić się przed strzałami**. [2]

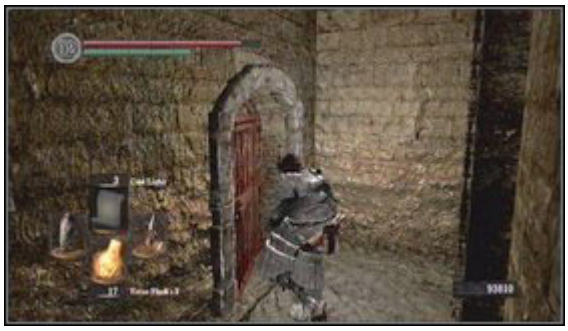
Biegniemy na łucznika i gdy ucieknie, podnosimy **maczugę**.

Biegniemy **schodami** do góry [1] i przechodzimy przez **mgłę**. [2]

Po drugiej stronie skręcamy w prawo i wchodzimy na schody. Potwór z góry zrzuci na nas **wielką kulę** – **uskakujemy przed nią w prawo**.

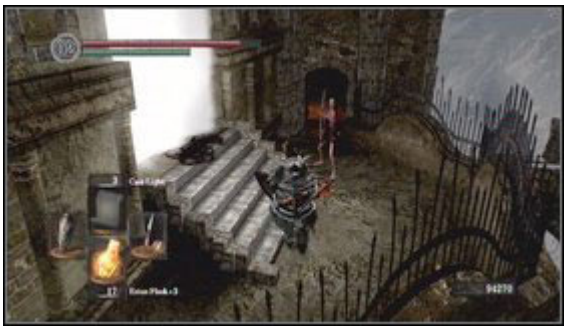
Kula rozwali ścianę. [1] Wchodzimy do środka i **rozmawiamy z rycerzem**. Odpowiadamy twierdząco na jego pytanie. [2] Dostaniemy **klucz**.





Schodzimy **na dół** schodami [1] i **otwieramy drzwi**. [2] W ten sposób odblokujemy skrót do **ogniska** – możemy z niego skorzystać, aby odnowić życie. Pamiętajmy jednak, że po każdorazowym rozpaleniu ognia, potwory wracają do świata gry.

Wracamy na górę i wchodzimy wyżej (do miejsca, z którego spadła kula). Tutaj zabijamy wroga i **otwieramy kolejną kratę**. [1] Na zewnątrz zwabiamy przeciwników za róg, aby uniknąć strzał łucznika. [2]



Przebiegamy obok dużej połaci mgły i zabijamy łucznika. [1] W przejściu na wprost jest przeciwnik dzierżący tarczę i miecz – pokonujemy go. [2] Drzwi w tym miejscu są zamknięte – klucz otrzymamy dopiero kilka godzin później.

Za wielką mgłą czai się Asylum Demon. Po walce z nim **otwieramy duże drzwi**.

Biegniemy pod górę.

Warto zauważyć, że z prawej strony znajduje się małe gniazdo. To miejsce, w którym mieszka **Sparkly** – NPC wymieniający przedmioty.

Wchodzimy na sam szczyt – ptak zabierze nas w dalszą podróż.

Firelink Shrine

Gdy dotrzemy do **Firelink Shrine**, rozpalamy ogień. **Firelink Shrine** to jedna z lokacji centralnych, z której prowadzi kilka odnóg. Zanim ruszymy w drogę, omówimy każdą z nich.

Schodząc w dół schodami za ogniskiem trafimy do lokacji New Londo Ruins, w której urzędują duchy. Ta droga prowadzi też do kobiety, która ulepsza Estus Flask (co wymaga posiadania specjalnego przedmiotu) oraz kowala (windą w dół).

Przechodząc wyjściem po lewej dojdziemy do wielkiego kruka, a dalej cmentarza, na którym czają się szkielety. Ta droga prowadzi też do lokacji **Catacombs**.

Następne przejście w prawo prowadzi do nie działających wind. Uruchomimy je w późniejszej części gry z lokacji **Undead Parish**.

Ostatnia droga prowadzi schodami pod górę (za dużym drzewem). Tędy dojdziemy na akwedunkt powyżej oraz do miasteczka **Undead Burg**. Udajemy się właśnie w tę stronę.

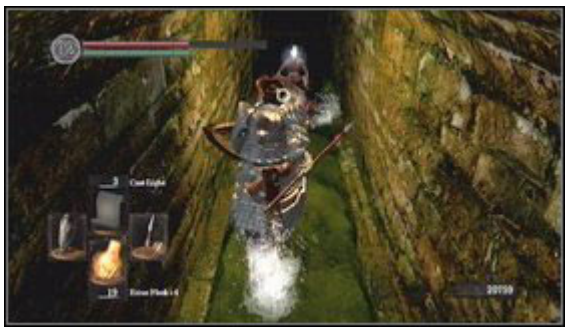
Firelink Shrine -> Undead Burg

Wspiamy się po schodach. [1] Wyżej trafimy na kilku wrogów – zabijamy ich i zbieramy duszę leżącą nad przepaścią.[2]

Idąc dalej w górę trafimy na wrogów, którzy **obrzucą nas bombami** – wyciągamy po jednym, żeby ułatwić sobie życie.

Zanim wejdziemy na most, możemy zeskoczyć na jego dolną część. [1] Tutaj idąc wzdłuż krawędzi dochodzimy na przeciwległą stronę i bierzemy Ring of Sacrafice. [2]

Nie musimy się zabijać, gdyż da się przeskoczyć z powrotem w miejscu, gdzie skały stykają się z mostem.

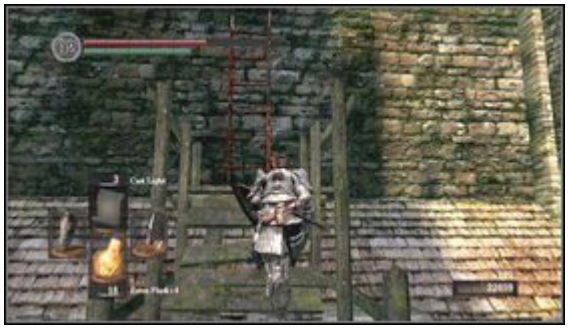


Wchodzimy na most i zgarniamy duszę na końcu platformy. Teraz udajemy się do pierwszego wejścia. [1] W środku skręcamy w lewo, aby **zabić szczura** – szybko uśmiercamy gryzonia, aby nie zaraził nas **trucizną**. [2]

Idziemy w przeciwległą stronę i wychodzimy z tunelu bocznym wyjściem. [2] Trafimy do **Undead Burg**. [2]

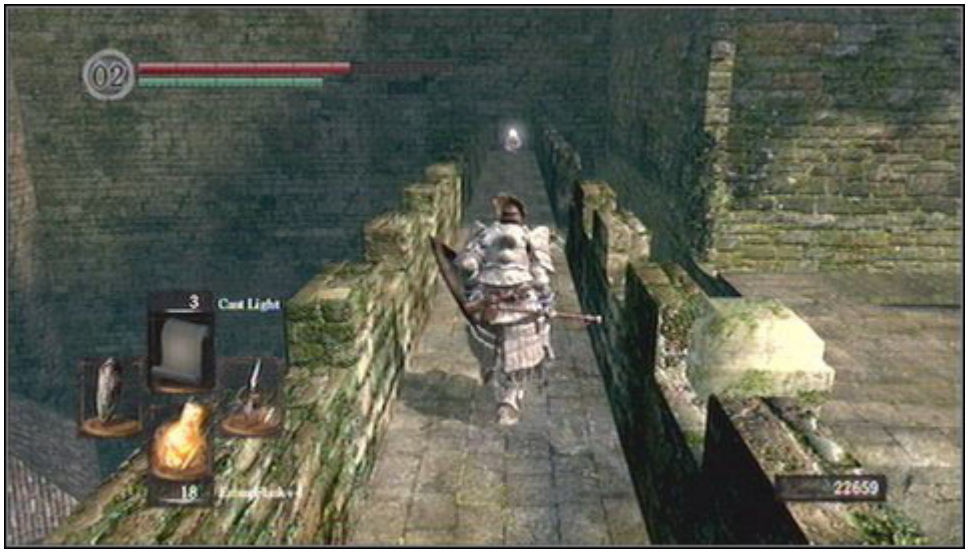
U n d e a d B u r g

Zabijamy wrogów pilnujących wyjścia z tunelu i rozwalamy pobliskie beczki. [1] Odkryjemy zejście na dół, gdzie zbierzemy parę dodatkowych przedmiotów. Po drodze walczymy z przeciwnikami. [2]

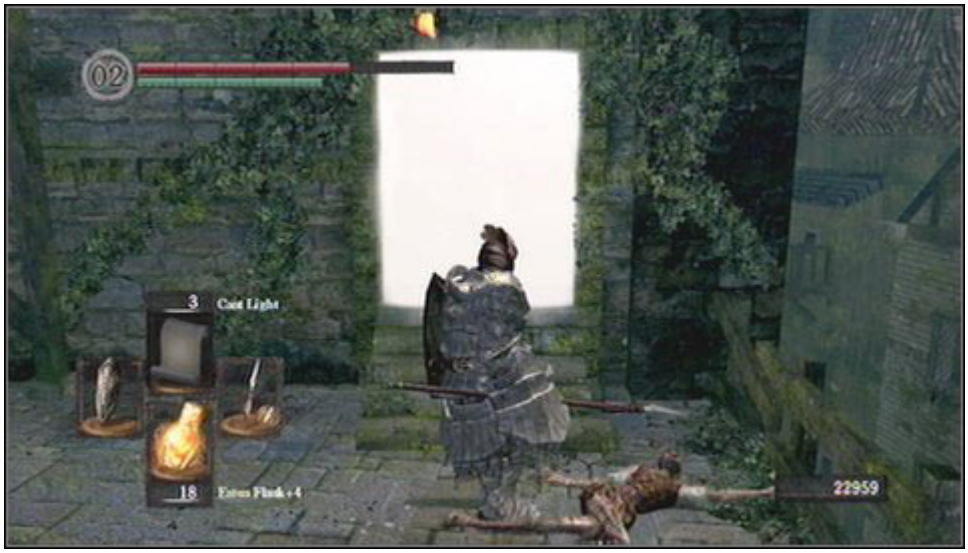


Podążamy dalej jedną możliwą drogą – część wrogów będzie czaiła się na balustradach. [1] Na górę wracamy po drabinie. [2]

Drabina zaprowadzi nas na mur – na jego końcu znajdziemy **Humanity**. Później zeskakujemy przez wyrwę do **punktu wyjścia** (z tunelu).



Idziemy dalej i przechodzimy przez białą mgłę (uprzednio zabiwszy przeciwników).



Przechodząc przez następne pomieszczenie **trafimy na smoka**. Gad szybko odleci.

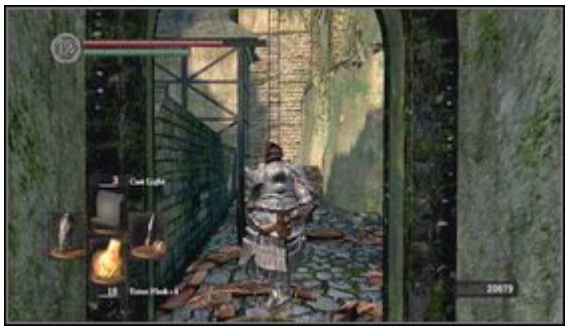
Za miejscem, gdzie pojawił się smok wzmażamy czujność – za dechami będzie czaiło się parę postaci. Uważamy też na kusznika na schodach.

Za kusznikiem po lewej w wieży jest ognisko – rozpalamy je.

Wracamy się kawałek, aby zwiedzić boczne lokacje. Uważamy na wrogów – po użyciu ogniska, wrócili na swoje miejsca! **Udajemy się w lewo, na boczną wieżę, pilnowaną przez dwóch pikinierów**. W walce z nimi musimy blokować ich ataki mocną tarczą – po każdym bloku wróg zostanie odrzucony do tyłu, co da nam możliwość zaatakowania.

Po zabiciu wrogów **rozwalamy skrzynie nieopodal – odsłonią zejście na dół**.

Na dole wychodzimy najpierw bocznym wyjściem. [1] Tutaj trafimy na **kupca**. Można u niego kupić **strzały** oraz klucz **Residence Key**. Użyjemy go później. Jeśli nie masz dusz w momencie dotarcia do tego miejsca, można kupić go kiedy indziej. [2]



Po zrobieniu zakupów nie wracamy schodami na górę, ale udajemy się w lewo. Za drewnianą półką chowa się wróg. [1] Dalej skręcamy w lewo i podążamy w stronę długiej drabiny w górę. [2] Uważamy na zombie.

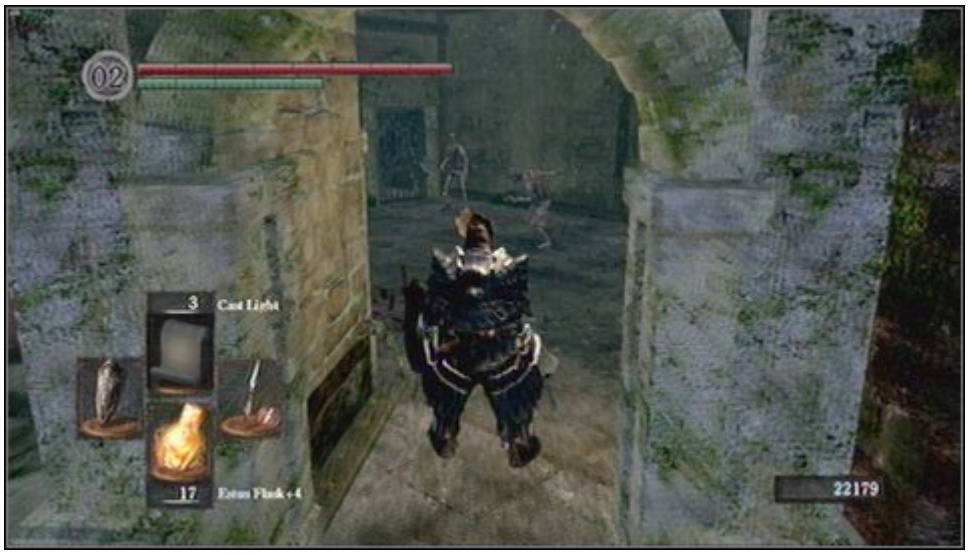
Drabina prowadzi na dach. Tutaj zbieramy przedmiot. [1] **Możemy też przeskoczyć na mostek znajdujący się poniżej**. [2]

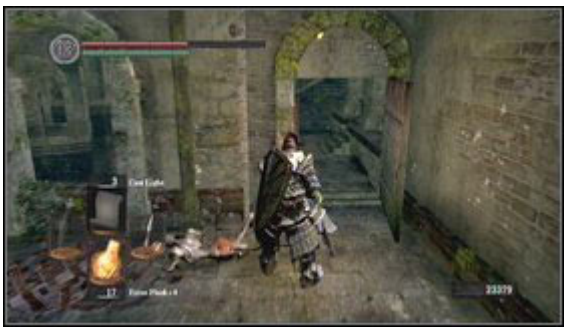
Trafimy do górnej części wcześniejszego budynku. [1] **Tu na balkonie zbierzemy kuszę**. [2]

Teraz możemy wrócić do głównej części lokacji i zajrzeć do drzwi w wieży, na której stał kusznik. W środku leży drewniana tarcza.

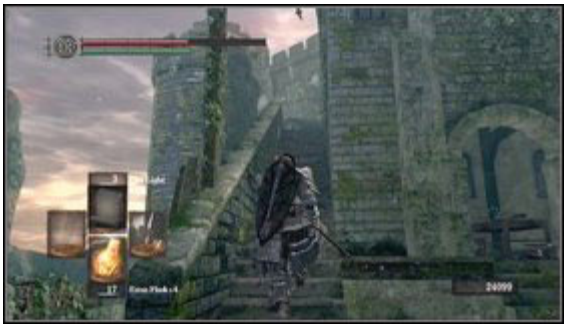
Przed nami trudny fragment tej lokacji – most obrzucany bombami. Na jego końcu, w pomieszczeniu, czai się kilku wrogów.

Najlepiej podbiec do przodu, wejść do komnaty i wybiec z powrotem przed most. Tutaj możemy spokojnie zlikwidować wrogów.



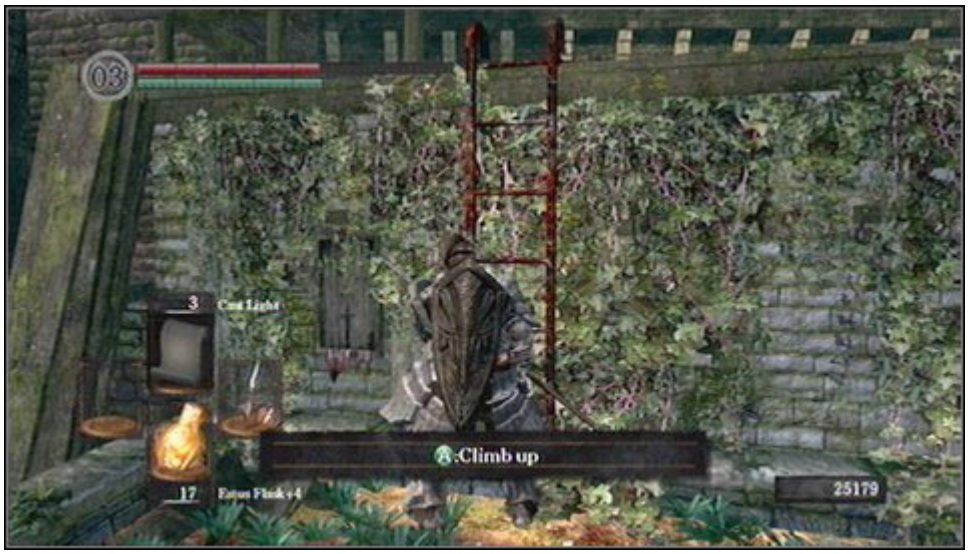


Przechodzimy przez pomieszczenie na drugą stronę. [1] Możemy zajrzeć do budynku po prawej. [2] W środku znajdziemy dwóch wrogów i **Black Firebomb** w skrzyni.



Wchodzimy po schodach na mały plac. [1] Musimy uważać, bo w tym miejscu stoi **trzech wrogów**. [2]

Z tego miejsca możemy wrócić się na dach budynku po drabinie. Z dachu przejdziemy na drewniane platformy, gdzie stoją wojownicy, którzy wcześniej obrzucali nas bombami.



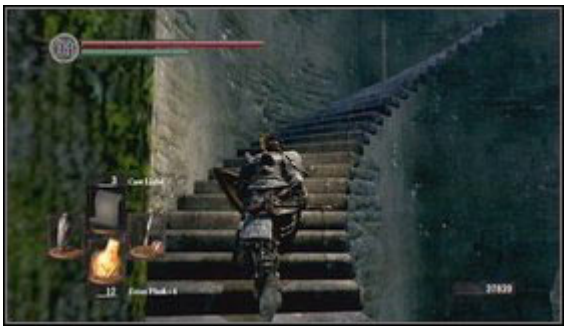
Jeśli kupiliśmy klucz **Residence Key**, możemy zajrzeć do **małego budynku**. [1] Po jego drugiej stronie jest skrzynka z przedmiotami nadającymi obrażenia od błyskawic na broń. [2]

Zanim ruszymy dalej, **wchodzimy na wysoką wieżę, aby zabić kusznika stacjonującego na szczycie**.

Teraz możemy wyciągnąć po jednym przeciwników poniżej wieży. Uwaga, bo z boku nadbiegną posiłki.

Dalsza droga prowadzi w górę schodami. Możemy jednak zejść do bocznej odnogi [1] i zmierzyć się z **potężnym rycerzem**. [2] To naprawdę mocny przeciwnik – jego ciosy trudno blokować. Najlepszą taktyką jest krążenie dokoła niego z uniesioną tarczą i atakowanie go w plecy. Po zabiciu rycerza będziemy mogli podnieść pierścień **Blue Tearstone**.

Podążamy dalej schodami w górę. Uwaga na wroga, który zrzuci na nas **płonącą beczkę**.



Wspinamy się w górę i wchodzimy do wieży. [1] Dotrzemy do zamglonego przejścia – za nim czeka walka z **Taurus Demon**. [2]

Undead Burg – most z Wywerną

Po walce udajemy się do przeciwległej wieży. Tutaj możemy rozwalić skrzynie przed zejściem w dół, aby zebrać dusze.

Wspinamy się po schodach. **Trafimy na kolejny mur – po lewej w oddali zobaczymy żołnierzy**. **UWAGA**: **na tym moście pojawi się smok**. Najpierw idziemy w przeciwną stronę.

Gdy udamy się w przeciwną stronę, **trafimy na Solaire of Astora**. Odpowiadamy twierdząco na jego pytanie. Dostaniemy **White Sign Soapstone**. **Uwaga** – w tym miejscu znajdują się zamknięte drzwi. Klucz do nich otrzymamy później – droga prowadzi do lokacji **Depths** (warto je zapamiętać).

Aby przebiec dalej, musimy wywabić smoka. Wbiegamy na most do osmolonego miejsca. [1] **Gdy tylko usłyszymy bestię, zawracamy do tyłu i chowamy się w wieży**, z której przyszliśmy. W innym przypadku gad osmoli nam postać. [2]

Smok przycupnie po przeciwległej stronie muru. **W tej sytuacji najlepiej rozebrać postać, aby uzyskać maksymalność sprawność. W ten sposób biegniemy sprintem na smoka**.

W połowie muru zbiegamy szybko schodami w dół.

Na dole możemy odblokować skrót do ogniska. Wchodzimy przejściem po lewej. [1] Kopiemy **drabinę**. [2]

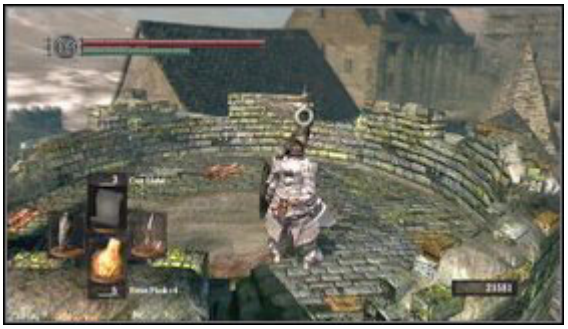
Wychodzimy na dolną część mostu. [1] **Tutaj przechodzimy po zewnętrznej krawędzi**. [2]

Musimy pokonać **dwóch wrogów** – jednego z mieczem, drugiego z włócznią.

Z miejsca, w którym jesteśmy widać **ogon smoka**. [1] Jeśli mamy dość strzał, możemy go odciąć i w ten sposób pozyskać bardzo przydatny na początku gry **Drake Sword**. [2] Potrzeba cierpliwości – musimy trafić w ogon kilkanaście razy.

Dalsza droga prowadzi przez **wąskie przejście**. W środku czają się **3 szczury**. Wbrew pozorom to **groźni przeciwnicy, którzy potrafią zatruwać**. W tym momencie gry nie mamy leku na ten stan, więc staramy się jak najszybciej zabić bestie. [1] **Wspinamy się na górę, aby trafić do Undead Parish**. [2]

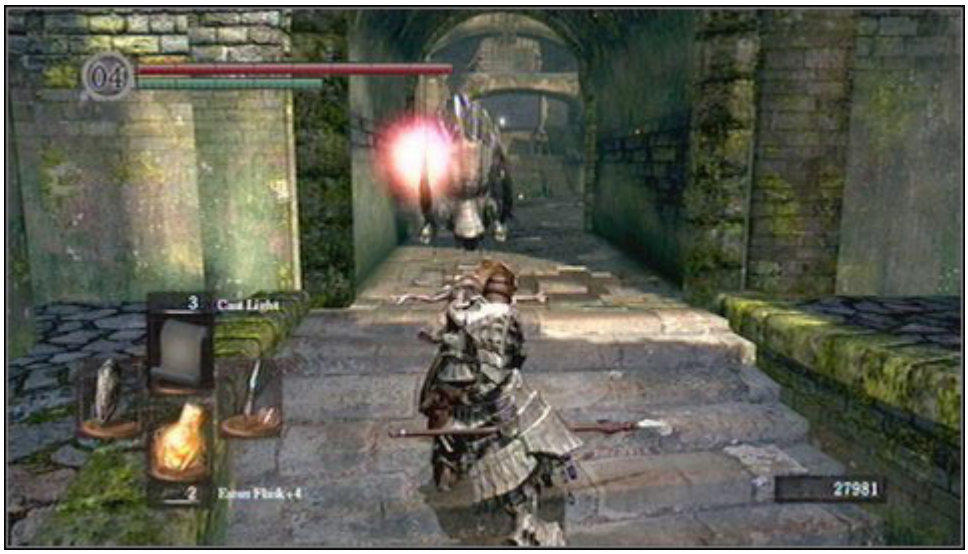
U n d e a d P a r i s h



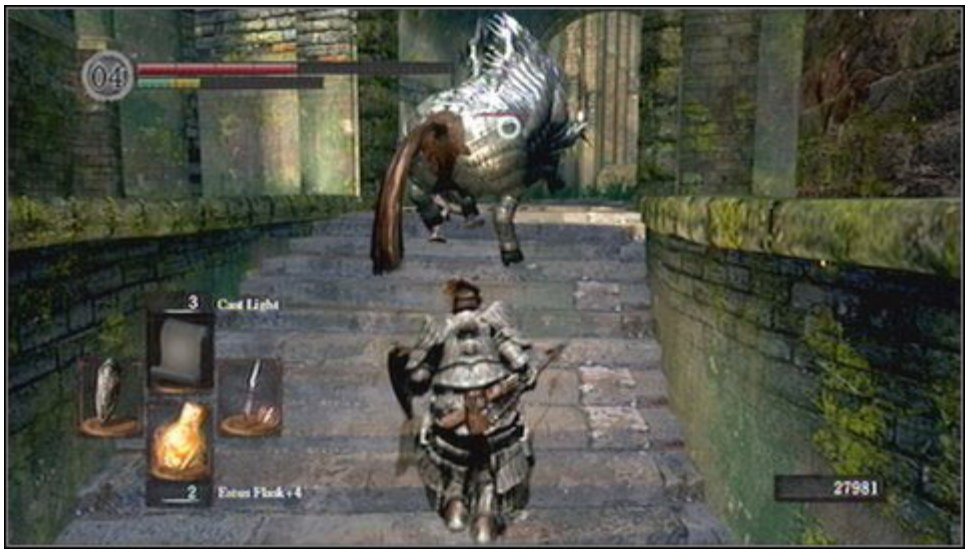
Na początku **Undead Parish** zobaczymy trzy przejścia: **kratę** (a za nią smoka, kratę można otworzyć tylko od drugiej strony), **wejście na wieżę**[1] oraz **przejście dalej**. Na wieży znajduje się **potężny wojownik** – pokonanie go nie jest łatwe. Trzeba krążyć dokoła przeciwnika i unikać jego mocarnych ciosów. [2] Za zabicie go otrzymamy **Black Knight Greatsword** (może nie wypaść za każdym razem) oraz materiały i sporo dusz.

Dalsza droga zabierze nas do części obstawionej przez wrogów.

W pierwszej kolejności musimy poradzić sobie z **dzikiem okutym w zbroję**. Zwabiamy go strzałą i **odskakujemy przed jego szarżą**.



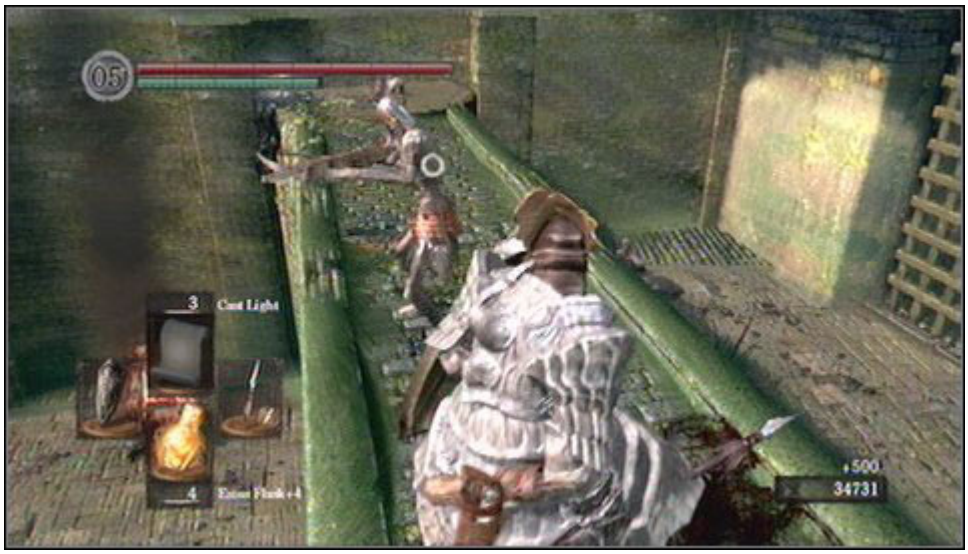
Atakujemy dzika dopiero, gdy nawróci i zacznie powoli odchodzić. Bestia może próbować kopnąć nas tylnymi łapami, albo nawrócić aby ponownie zaatakować kłami.



Idąc dalej musimy wciąż uważać – po przekroczeniu łuku, zainteresuje się nami wróg z włócznią po prawej [1] oraz przeciwnik z mieczem z przodu. [2] Wycofujemy się i zabijamy ich.

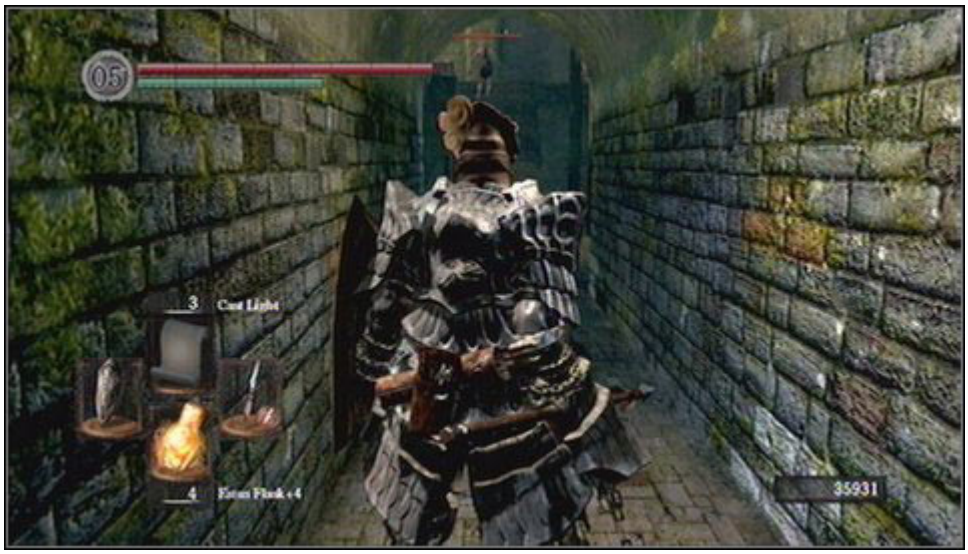
Teraz wchodzimy schodami po prawej na górę. [1] Tutaj unosimy tarczę i eliminujemy wroga z włócznią, uważając na ostrzał łuczników. [2]

Następnie zabijamy dwóch łuczników i 1–2 żołnierzy, którzy nadbiegną z dołu.



Duża brama przed nami będzie zamknięta, ale znajdziemy obejście – drogą schodkami w dół, do podziemi.

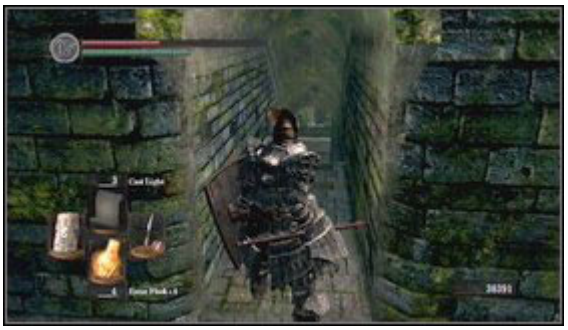
W tunelu zobaczymy uciekającego przeciwnika – to znak, że **wrogowie szykują pułapkę**. Ostrożnie zabijamy kolejnych z nich (w sumie będzie ich 4–5).



Zanim wejdziemy na górę po **drabinie**, zaglądamy za stoliki. W rogu pomieszczenia leżą zwłoki zawierające **Mystery Key**. Za jego pomocą uratujemy **Knight Lautrec of Carim** w późniejszej części gry.

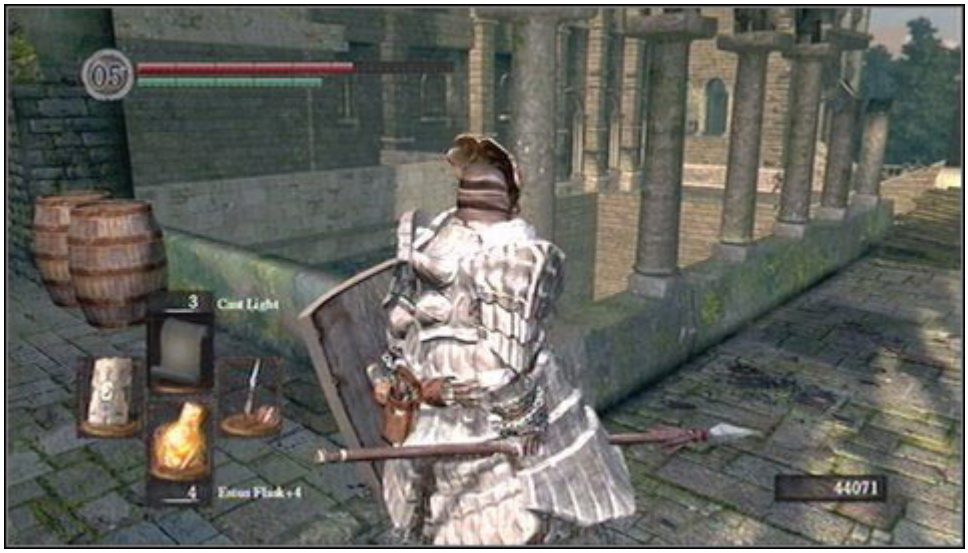
Wspinamy się po **dwóch drabinach** [1] i przechodzimy przez **mgłę**. [2] Wcześniej możemy też zebrać duszę na belce pod sufitem (trzeba do niej ostrożnie przejść).

Po drugiej stronie mgły biegniemy przed siebie i **skręcamy w prawo**. Trafimy na rycerza z małą tarczą – wojownika z rapierem. **Pod żadnym pozorem nie atakujemy gdy wróg trzyma rapier ostrzem w naszą stronę** – to znak, że jest on gotowy zripostować nasze uderzenie. [1] Na końcu tej odnogi zbieramy **Knight Shield**.



Idziemy w przeciwną stronę. Trafimy na wroga stojącego przy beczkach. Zabijamy go i kontynuujemy podróż korytarzem. [1] Na jego końcu po prawej jest wróg. [2] **UWAGA – gdy wyjdziemy z korytarza zainteresuje się nami kolejny posiadacz rapiera** (nadbiegnie z przeciwległej strony). Najlepiej zwabić wrogów z powrotem do korytarza i tutaj zabić ich.

Dalsza droga zaprowadzi nas do rozwidlenia (poznamy ten punkt po kolumnach). Tutaj najlepiej skręcić w lewo – w ten sposób **odblokujemy skrót**.



Zabijamy przeciwnika przy bramie [1] i podnosimy **Basement Key**. [2] To ważny klucz, który otworzy przejście do **Depths** (wejście jest na moście, gdzie spotkaliśmy smoka i rycerza Solaire).

Używamy dźwigni, aby **otworzyć bramę i utworzyć skrót między lokacjami**. W okolicy bramy leży też **halabarda**.

Podchodzimy do wejścia do kościoła – musimy uważać, gdyż szybko zaatakuje nas nowy typ rycerza. [1] W walce z nim blokujemy jego ataki i kontratakujemy gdy zostanie wytrącony z równowagi. Alternatywą jest parowanie jego ciosów. W kościele znajduje się dwóch takich rycerzy i jeden posiadacz rapiera – wyciągamy ich pojedynczo i zabijamy. [2]

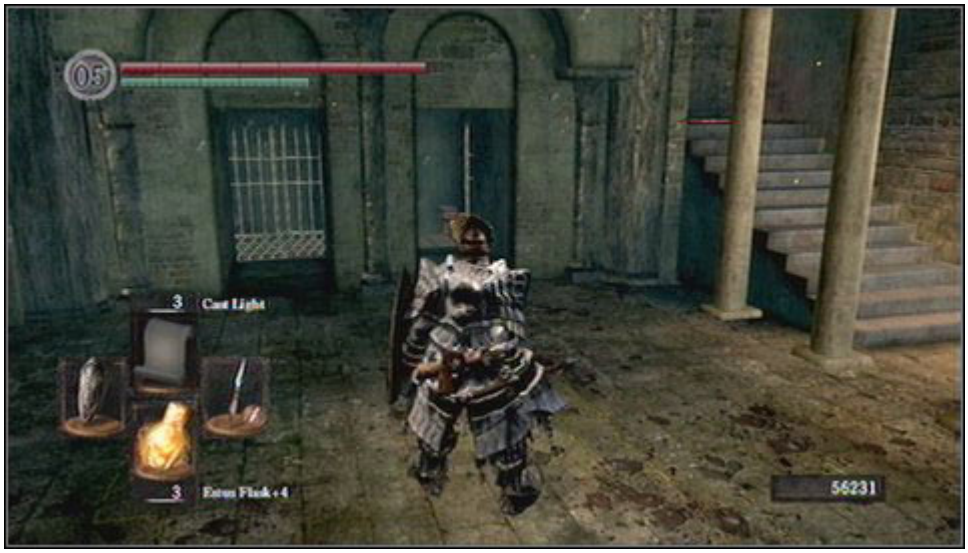
Przed kościelnym ołtarzem stoi potężny wojownik z dużą tarczą. Nie biegniemy walczyć z nim od razu! **Na górnym poziomie komnaty czai się bowiem mag** (a dokładniej u góry za nami).

Jest możliwe **zwabienie maga na dół** – wystarczy podejść do pierwszych ławek przed ołtarzem (jak na obrazku powyżej) i wycofać się. W ten sposób możemy wyciągnąć czarodzieja do tyłu i spokojnie zabić, robiąc uniki przed jego czarami i atakami. Mag nie odrodzi się po śmierci.

Czas zająć się **czarnym rycerzem**. Przeciwnik ma wielką tarczę i maczugę, ale jest dość powolny. Musimy nauczyć się jego ruchów. Najlepszym momentem na **kontratak** jest chwilą po tym, jak przeciwnik uderzy bronią w ziemię. W walce z nim **uskakujemy przed atakami** i krążymy dokoła niego.

Po wygranej bitwie zbieramy **Fire Keeper Soul** z ołtarza.

W bocznej nawie świątyni znajdziemy dwie windy oraz schody do góry. Schody prowadzą do **Bell Gargoyles**, a winda jest skrótem do **Firelink Shrine**. **Korzystamy z niej i zjeżdżamy na dół**. Będąc w Firelink Shrine możemy wykorzystać nowo zdobytą **Fire Keeper Soul** do ulepszenia Estus Flask – wystarczy poprosić o to niemą kobietę siedzącą w celi nieopodal ogniska.

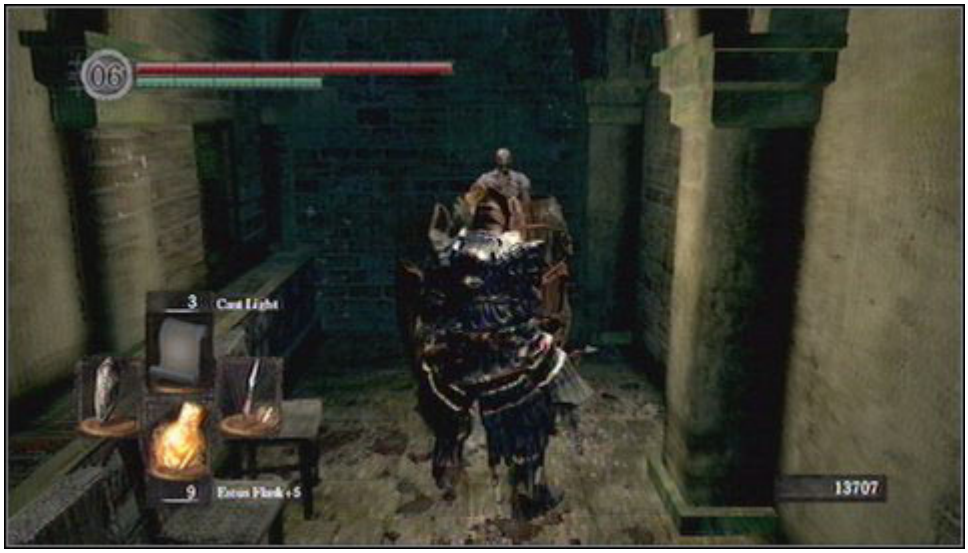


Wracamy do kościoła i jeśli jesteśmy gotowi, podążamy na górę schodami. Patroluje je kolejny rycerz z rapierem.

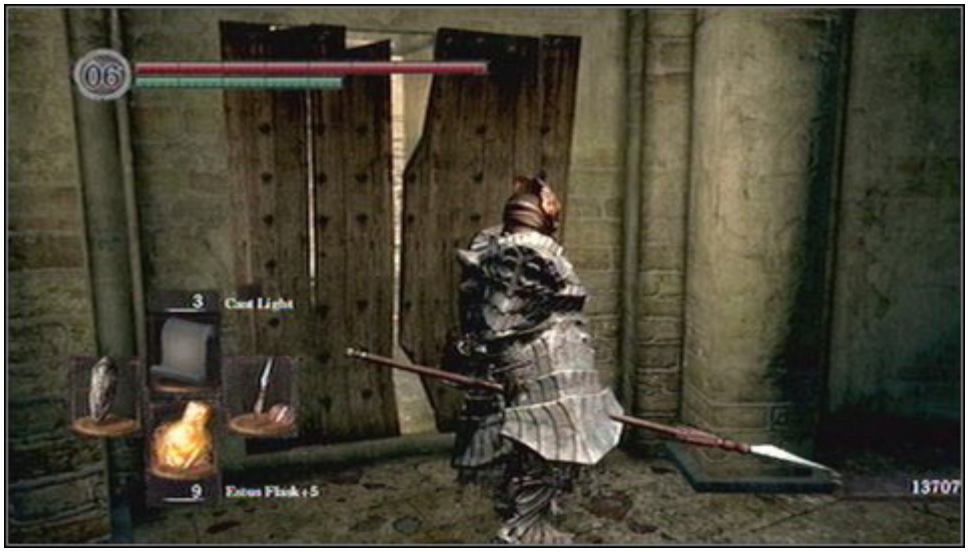
Na górze trafimy na hordę zombie – mimo, że są one słabe, mogą zabić postać. Eliminujemy ich ostrożnie, w razie konieczności cofając się.

Po przeciwległej stronie ołtarza jest przejście w górę, również ochraniane przez rycerza.

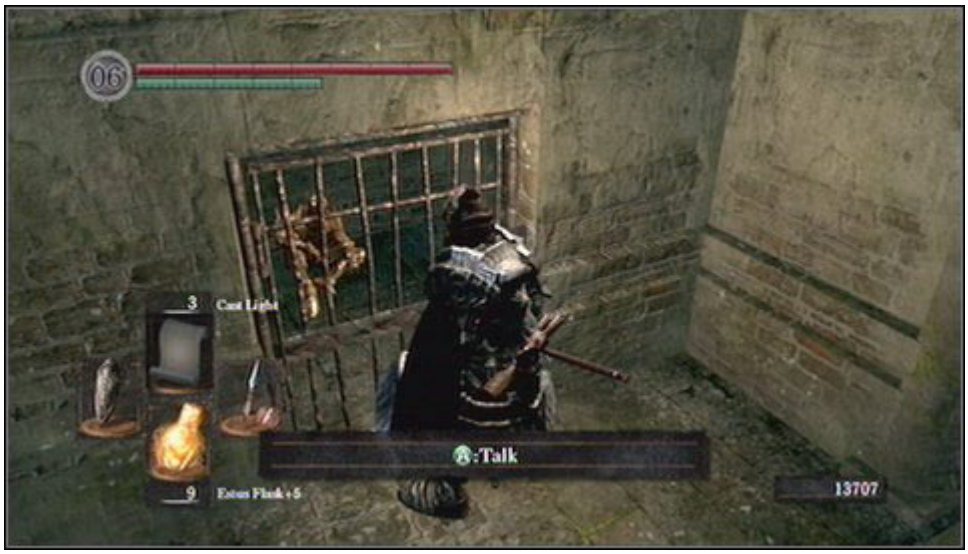
Na górze możemy rozwalić zwłoki w „beczce”, aby podnieść **Humanity**.



Na końcu kościoła znajdziemy też **ukryte przejście** – wystarczy rozwalić deski.

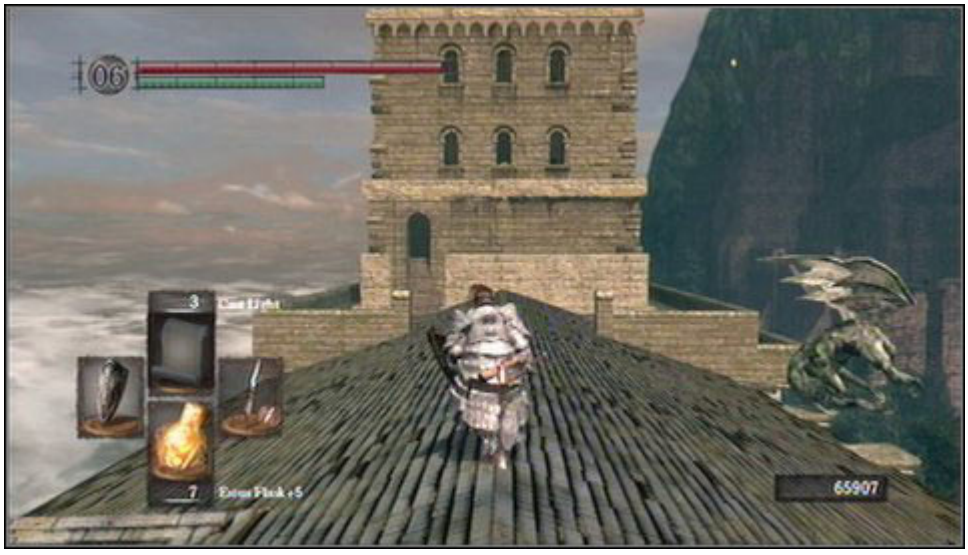


Tutaj wspinamy się na górę schodami – na szczycie uwalniamy więźnia (**Knight Lautrec of Carim**).



Jesteśmy gotowi, aby spróbować walki z gargulcami na dachu. Wejście na arenę jest w prawej **tylnej części kościoła**. Trzeba wspiąć się po dwóch drabinach i przejść przez mgłę.

Po walce z gargulcami przebiegamy na drugą stronę dachu i wchodzimy do wieży.



Wspinamy się na **szczyt** po drabinach.

Na górze **aktywujemy przełącznik, aby zabić w dzwon**.

Otrzymamy **Homeward Bone** – kość pozwalającą na powrót do ostatniego ogniska. **Nie używamy jej jednak – zamiast tego, schodzimy z powrotem na dół wieży, aby poznać lokalnego kupca – Oswalda**. Zapoznajemy się z jego ofertą – ma on między innymi **Purging Stone**, kamienie usuwającą klątwę (mogą przydać się później).

Po zabiciu gargulca warto wydać dusze na podniesienie poziomu. Możemy wrócić do najbliższego ogniska (**Firelink Shrine**) lub **odkryć nowe** (droga nie będzie zbyt trudna. **Udajemy się w jego stronę ostatnim wyjściem z kościoła (naprzeciwko wind)**. Na zewnątrz **trzeba zabić trzech wrogów** (w tym jednego strzelca).

Biegniemy dalej **długim przejściem pomiędzy kolumnami**.

Schodzimy na dół schodami [1] i poziom niżej rozpalamy **ogień**. [2]

Z tego miejsca można ruszyć w dwie nowe strony. Boczne wyjście prowadzi do **Sen's Fortress** – lokacja będzie otwarta dopiero po uderzeniu w dwa dzwony.

Poniżej znajdziemy kowala Andrei. U niego warto kupić kilka przedmiotów (**Weapon Smithbox, Armor Smithbox, Repairbox**). Kowal może też ulepszać bronie. Ważnym przedmiotem jest **Crest of Artorias** za 20 tysięcy dusz – przedmiot jest drogi, ale oferuje duży skrót w **Darkroot Garden**.

Do samego **Darkroot Garden** zejdziemy idąc w dół wyjściem z komnaty **Andrei**. Uwaga – na drodze stoi **Titanite Demon**. W pierwszej kolejności warto odwiedzić **Depths**, a **Darkroot** zostawić na później!

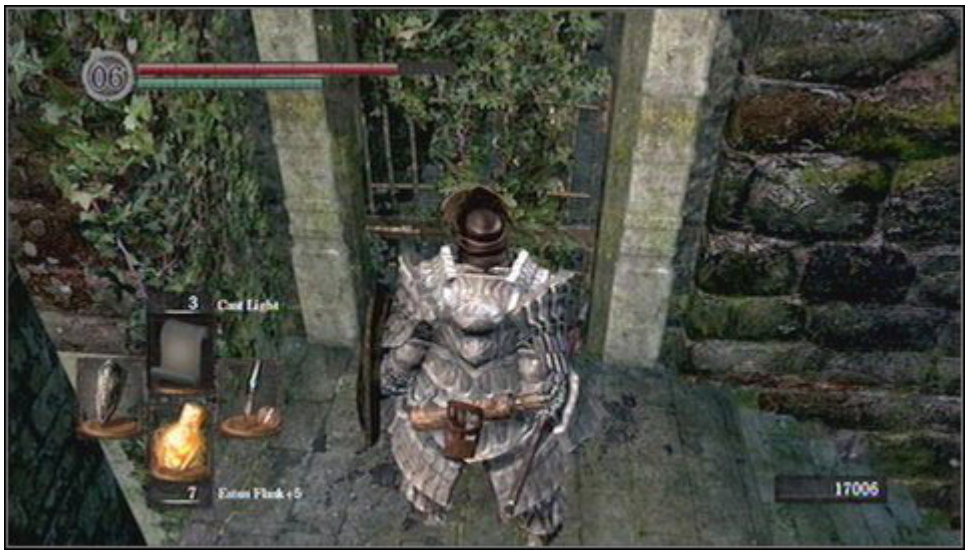
U n d e a d B u r g – > D e p t h s

Żeby zejść do niższej części Undead Burg, prowadzącej do **Depths**, **musimy otworzyć drzwi na końcu mostu pilnowanego przez smoka/wywernę** (**Basement Key**).

Schodzimy w dół po **długiej drabinie** [1] i przechodzimy **pod łukiem**. [2]

Trafimy na rozwidlenie – **schody w dół na wprost** [1] oraz **schody w górę z prawej**. [2] **Najpierw udajemy się w prawo**.

Gdy wejdziemy na schody z prawej, będziemy mogli odblokować skrót do wcześniejszej części **Undead Burg** i tamtejszego **ogniska w wieży**.



Teraz schodzimy schodami na dół. Tam zaatakują nas **psy** (koło płonących przedmiotów). Blokujemy ich ataki i kontratakujemy.

Zanim ruszymy dalej, zawracamy w prawo za schody. [1] **Usłyszymy wołanie o pomoc – otwieramy drzwi przy pomocy Residence Key**. [2]

W środku znajdziemy **Griggs of Vinheim**. Po uratowaniu, postać pojawi się w **Firelink Shrine** i będzie sprzedawać czary. Zbieramy także zbroję **Sorcerer** i **Sorcerer Catalyst** z trupa zamkniętego w beczce.

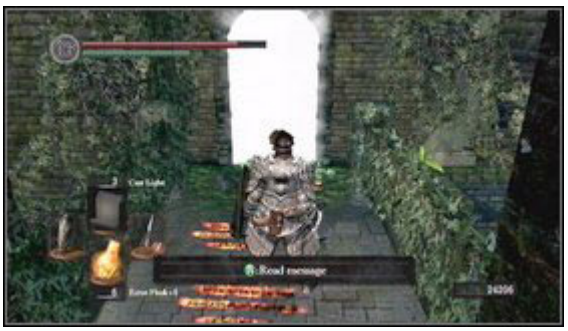
Idąc dalej w tę stronę trafimy do końca trasy – zobaczymy tu kilku żołnierzy z pochodniami. Wybijamy ich pojedynczo, gdyż w grupie mogą stanowić problem. Na końcu zbierzemy **Twin Humanities**.

Czas ruszyć w głąb tej części **Undead Burg**. Gdy tylko podejdziemy kilka metrów za wóz stojący na drodze, [1] **z obu stron wyskoczą wojownicy ninja** (z drzwi). Cofamy się i eliminujemy ich (wystarczy blokować ich uderzania i kontratakować, gdy są wytrąceni z równowagi). [2] Później przeszukujemy pokoje, z których wyszli przeciwnicy (znajdziemy **Mail Breaker**).

Schodzimy w dół, spodziewając się kolejnego ataku ninja.

Ninja wyskoczą z kolejnych drzwi (ponownie będzie ich 3). Tym razem zaatakują nas także 2 psy. [1] Cofamy się do tyłu i eliminujemy wrogów. [2]

Przeszukujemy pobliskie pomieszczenia i zaułki – znajdziemy duszę oraz zestaw złodzieja (**Thief Mask, Black Leather Set, Target Shield**).



Kilka metrów dalej trafimy na zamglone przejście – za nim czai się **Capra Demon**. [1] **Odnoga w prawo** to zejście do **Depths**. [2]

Walczymy z demonem. Musimy go zabić, aby otrzymać klucz do Depths.

D e p t h s

Do **Depths** schodzimy schodami obok areny, na której walczyliśmy z **Caprą**.

Kiedy zobaczymy ninja na dole, musimy uważać na lewą stronę – za rogiem czai się drugi wojownik.

Dojdziemy do rozwidlenia – schodków do bocznej wieży.

W wieży znajduje się skrót do wcześniejszej lokacji, a konkretniej akweduktu, więc warto do niej zajrzeć. Na półpiętrze czyha strzelec. Do akweduktu wejdziemy przejściem na piętrze.

W środku spotkamy NPC – Undead Merchant Female. Warto kupić od niej **Purple Moss Clump** – przydadzą się w **Depths** do usuwania trucizny. [1] **Biegnąc dalej akweduktem otworzymy drzwi i przejście do Firelink Shrine**. [2]

Po zrobieniu zakupów (te Purple Moss Clump naprawdę się przydadzą!), kierujemy się do **Depth**. **Szukamy drzwi oświetlonych dwoma pochodniami, przed wejściem do wieży**.

Schodzimy na dół. [1] **Trafimy do pomieszczenia z kolumnami, pełnego wrogów**. Musimy tutaj bardzo uważać – jeden z wrogów czai się za schodami (gdy zejdziemy, będzie za nami, tam też znajdziemy duszę). [2]

Schodząc poziom niżej musimy ponownie uważać – w okolicy czai się sporo wrogów. Najlepiej wyciągać ich pojedynczo. To tylko zwykłe zombie, a jednak potrafią one zabić: przeciwnicy dysponują bowiem potężnym szałem bitewnym (kombinacją kilku ciosów).

Dalsza droga prowadzi schodami na dół. [1] Musimy tu bardzo uważać – **najpierw wywabiamy dwa psy i zabijamy je**. [2]

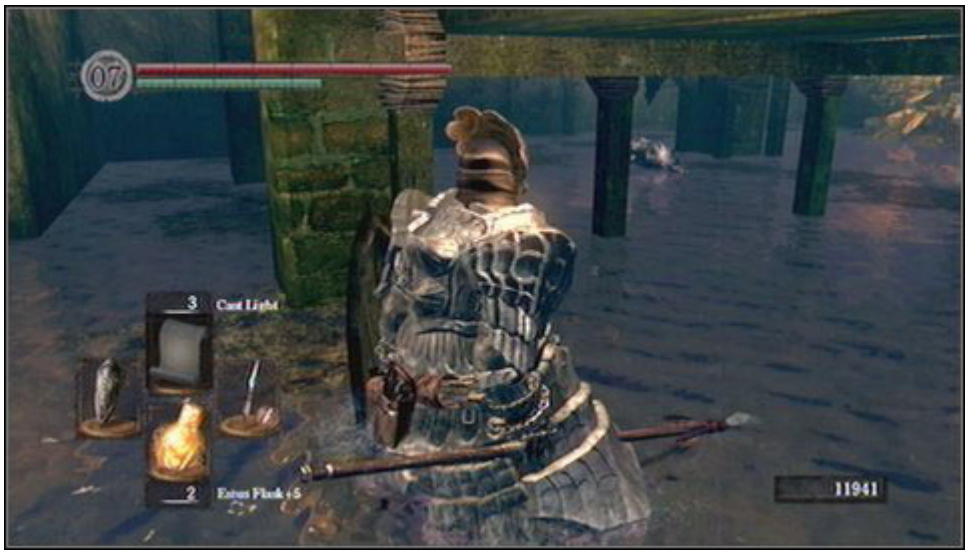
Teraz możemy zmierzyć się z **Rzeźnikiem** (Butcher). To duży typ z tasakiem. Blokowanie jego ataków jest problematyczne. **Lepiej krążyć wokół przeciwnika i trzymać go na dystans**, a atakować po jego potężnych, ale powolnych uderzeniach.

Najłatwiej poczekać aż Butcher uderzy tasakiem poprzecznie o ziemię (lub walnie nim w inny sposób). [1] W takiej sytuacji przeskakujemy za jego plecy i wykonujemy cios od tyłu. [2]

Otwieramy skrzynkę koło stołu rzeźnickiego. Jest w niej **Large Ember**.

W tym momencie mamy **dwie możliwości**. **Za stołem Rzeźnika jest ukryte przejście** – zobaczymy je po rozwaleniu skrzyń. Zeskakując nim trafimy na **tarczę Spider** i miejsce, z którego **można bardzo łatwo zabić gigantycznego szczura** (przy pomocy łuku). W ten sposób przedostaniemy się też do nieco późniejszej części **Depths**.

Najpierw warto zejść do wody niedaleko stanowiska Rzeźnika. Zanim to zrobimy, warto zwabić z niej **psy**, aby zabić je na bezpiecznym gruncie.



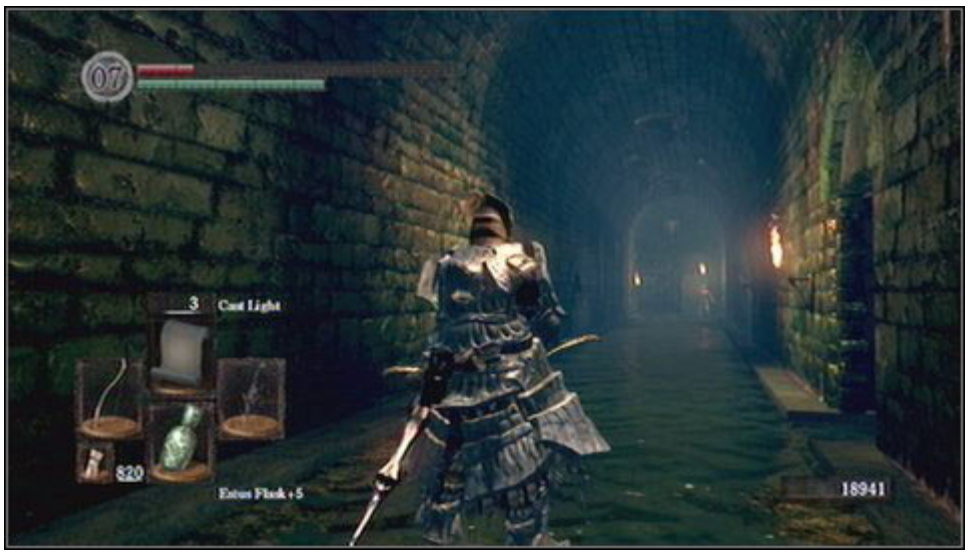
Z wody wychodzimy po gruzie. **Po drugiej stronie musimy uważać – nad nami czai się kolejny Rzeźnik**!

Teraz skręcamy w stronę widocznego przejścia.

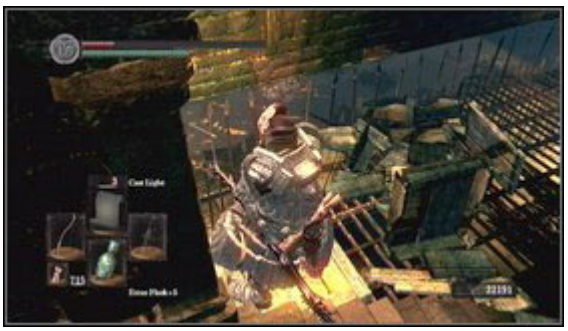
W środku ratujemy NPC Laurentiusa z beczki.

Biegniemy w przeciwną stronę i otwieramy drzwi. **Schodzimy w dół. Będąc znowu w wodzie, zobaczymy przedmiot po lewej. NIE BIERZEMY GO!** Najpierw trzeba zestrzelić **szlam** podwieszony pod sufitem. W innym przypadku, wróg spadnie nam na głowę.

Podobny patent musimy zastosować w następnym korytarzu z zombie dzierżącym pochodnię. Zanim przejdziemy, strącamy z sufitu wszystkie gluty i zabijamy je.



Na końcu korytarza są zamknięte drzwi – warto je zapamiętać. Po drugiej stronie jest **ognisko** do rozpalenia. Klucz do drzwi znajdziemy za moment.



Schodzimy w dół odnogą w lewo. Na dole niszczymy skrzynie. [1] **Za kratami zobaczymy gigantycznego szczura – jeśli mamy duży zapas strzał, możemy zabić go przez kraty**! [2]

Szczur–gigant nie żyje? Za skrzyniami, które rozwaliliśmy jest zejście po drabinie. Na razie zostawiamy je i idziemy korytarzem na wprost.

Po drugiej stronie trafimy na sporo szczurów po prawej – zabijamy je i bierzemy Greataxe.

Podążamy dalej korytarzem – w pewnym momencie **wyskoczy na nas szczur z pudła**.

Kawałek dalej jest zejście w dół. Za rogiem czają się kolejne szczury – zwabiamy je łukiem i pojedynczo wybijamy.

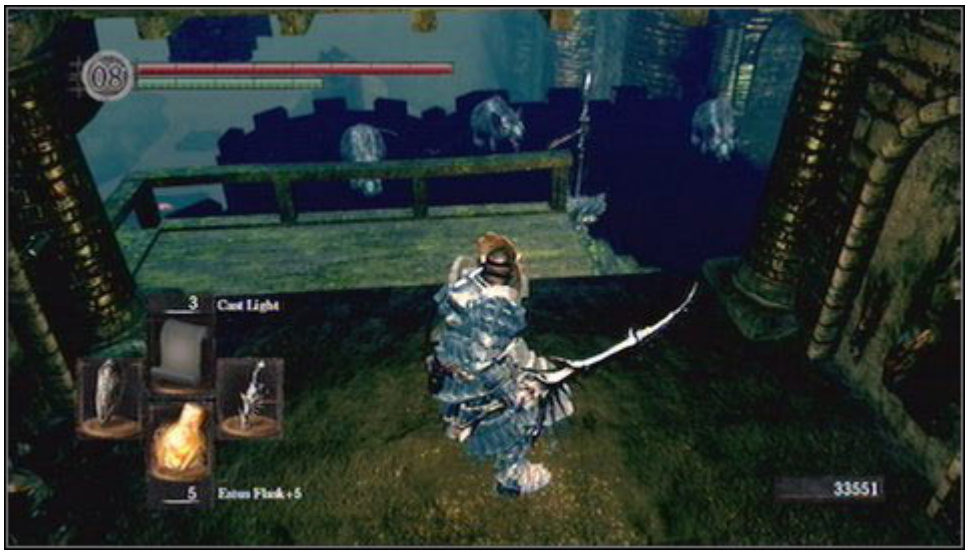
Po zabiciu szczurów, schodzimy i skręcamy w lewo – przy kracie leży przedmiot: **Sewer Chamber Key**. Za jego pomocą **otworzymy zamknięte drzwi** i otworzymy sobie drogę do **ogniska**.

Wracamy do zamkniętych drzwi, otwieramy je i przedostajemy się do ogniska.

Po zapewnieniu sobie dostępu do ognia, możemy kontynuować podróż przez kanały. **Wracamy do miejsca, gdzie znaleźliśmy klucz i tym razem przechodzimy przejściem ukrytym pod schodami**.

Ignorujemy odnogę w prawo w tunelu [1] i **biegniemy na wprost**. Za zakrętem przechodzimy pzez **mgłę**. [2]

Po drugiej stronie trafimy na **kilka szczurów i maga Channelera**. Prowokujemy ich do podejścia i pojedynczo zabijamy.



Z tego miejsca możemy udać się w lewo, wzdłuż murów. **Uwaga na dwie skrzynie** – wyskoczą z nich szczury. Na końcu tej krótkiej odnogi znajdziemy **Large Titanite Shard**.

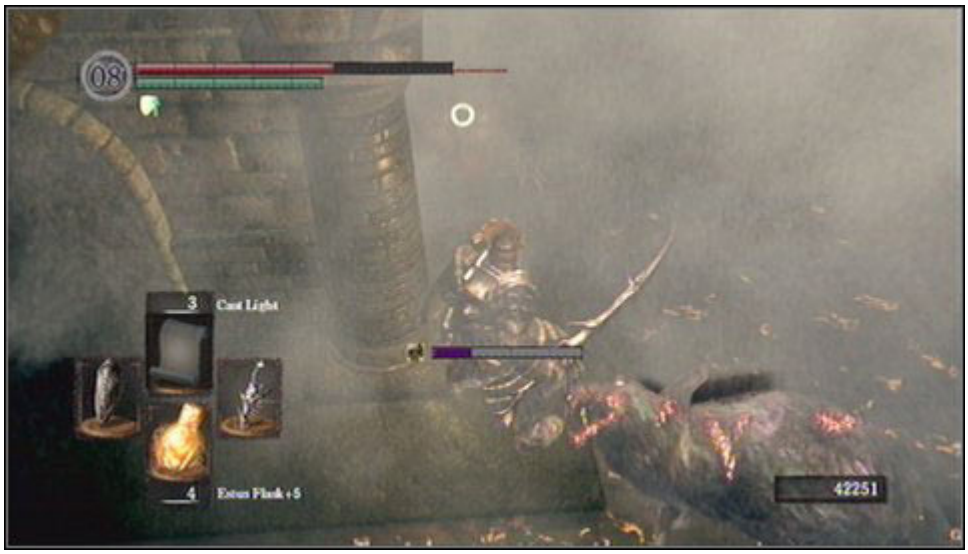
Biegniemy teraz w przeciwległą stronę do labiryntu korytarzy. Tutaj musimy patrzeć pod nogi – **w paru miejscach są dziury**.

Na początku korytarza skręcamy w prawo, a potem od razu w lewo – powinniśmy dojść do pochylni, którą wyjdziemy z wody.

Trafimy do obszerniejszego kanału, w którym zwykle stacjonuje olbrzymi szczur – zakładamy jednak, że zabiliśmy go strzałami wcześniej.

Biegniemy do końca kanału i **zjeżdżamy na dół po „zboczu”.**

Na dole trafimy na **bazyliszki** – żabopodobne kreatury, które mogą narzucić na nas **klątwę**. **Za wszelką cenę unikamy ich wyziewów**!



Zaraz po zeskoku trafimy na rozwidlenie pokazane poniżej – droga w prawo prowadzi do komnaty z bossem, postaci NPC. **Droga w lewo pozwala odwiedzić kilka pobocznych lokacji** i zebrać parę przedmiotów.

Idąc w lewo musimy przygotować się na wiele walk z bazyliszkami. Droga jest nieco skomplikowana, ale pogubić raczej się nie da.

W jednym z rogów znajdziemy duszę. [1] Przechodząc przejściem pod schodami, dotrzemy do specjalnego przedmiotu. [2]

Jest nim **Ring of the Evil Eye**. Przedmiot leży za kratami, dostępnymi tylko od strony przejścia pod schodami pilnowanymi przez kilka bazyliszków.

Teraz wracamy do rozwidlenia i udajemy się do kolejnego szerokiego kanału z kolumnami po bokach. W tym pomieszczeniu czają się dwa szczury i dwa–trzy szlamy przyczepione do sufitu.

Po zabiciu przeciwników szukamy małego przejścia ze schodami w górę.

Na górze otwieramy drzwi – **dotrzemy do drabiny, dzięki której dostanie się do jedynego ogniska na tym obszarze stanie się szybkie**.

W kanale z kolumnami stacjonuje także **NPC** z kilkoma przedmiotami.

Droga do bossa **Gaping Dragon** prowadzi **bocznym, ciemnym przejściem**.

Na arenę dostaniemy się schodząc dwa piętra niżej. Na niższym poziomie można dodatkowo znaleźć **Heavy Crossbow**.

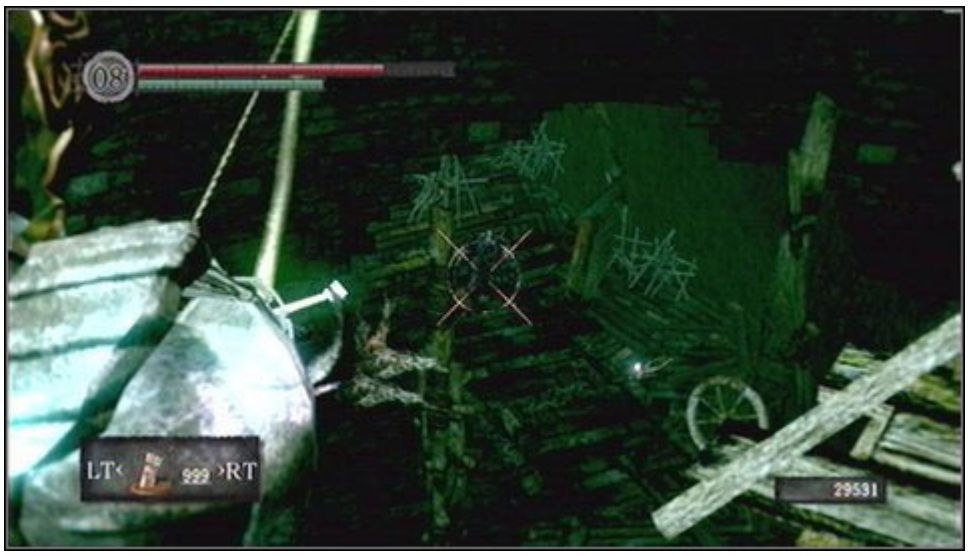
Walczymy z bossem. Po walce zbieramy przedmioty leżące na arenie – zestaw zbroi Leather.

B l i g h t t o w n

Po walce z **Gaping Dragonem** otrzymamy klucz do **Blightown**. **Wchodzimy do lokacji przez drzwi znajdujące się nieopodal areny w Depths i za sklepikarzem**.

Schodzimy na dół po drabinie (po lewej). W tej lokacji często będziemy przemieszczać się w taki sposób – drabiny czasem trudno dostrzec, są one jednak najczęściej oznaczone pochodniami.

W ciemności zobaczymy **ogry/trolle uzbrojonych w maczugi** (przysadziste humanoidalne bestie). To groźni przeciwnicy, których ciosów raczej nie zablokujemy. **Walka z dwoma na raz jest więc utrapieniem** – staramy się zwabić jednego z nich.

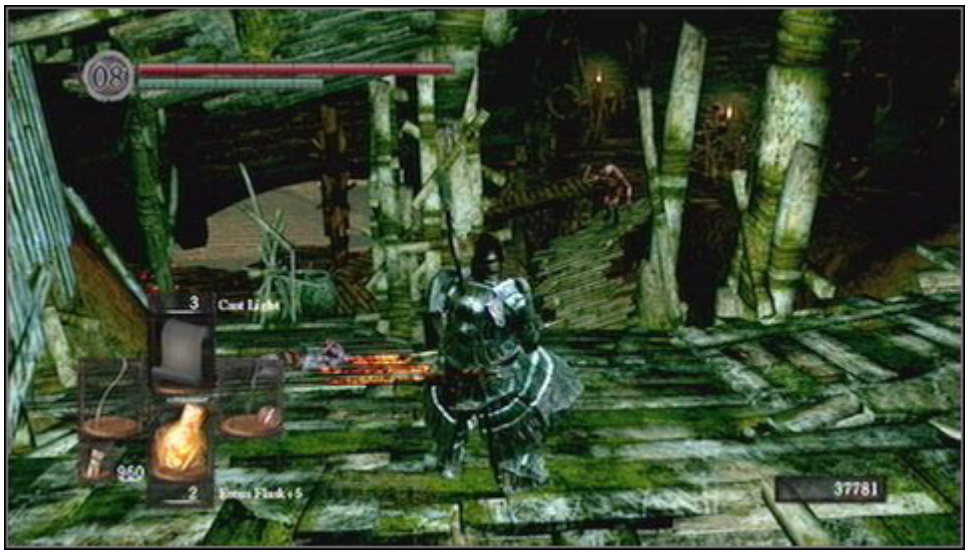


Staramy się zabić wrogów przy pomocy strzał (celując w głowę, aby zadać więcej obrażeń). Jeśli wybieramy opcję walki bezpośredniej, trzeba bardzo uważać. Wrogowie są wolni, ale mamy niewiele miejsca do manewrowania. Musimy znaleźć się za nimi i z tej pozycji atakować.

Idać dalej trafimy na **słabszych, ale także niebezpiecznych fioletowych ghouli**. Najlepiej zwabić ich pojedyncza i wybić. **Część z nich będzie chowała się na deskach poniżej**. Przemieszczając się rozglądamy się uważnie, bo wrogowie czasami ruszają w naszą stronę, a nie chcemy, aby nas zaskoczyli.

Kilka metrów dalej, obok konstrukcji z drewna, **zobaczymy wojownika wyposażonego w plujkę** – jego pociski są toksyczne. Jeśli mamy łuk, możemy szybko go zabić z odległości, uskakując przez strzałkami.

W końcu zobaczymy dalszą część lokacji i „okno na zewnątrz" w tle. Z tej pozycji możemy zwabić kilku ghouli stojących na platformach w oddali i spokojnie ich zabić.



Zanim ruszymy w głąb lokacji, **warto zajrzeć w prawo, tam gdzie stał potwór z plujką**. [1] Tutaj możemy zejść po drabinie i cofnąć się kawałek, aby zebrać duszę. [2]

Ruszamy dalej. **Na kamiennym poprzecznym elemencie „mostu" znajduje się ognisko**. Niedługo tam dojdziemy. **Bonus** – stojąc w miejscu pokazanym niżej, możemy zeskoczyć na daszek jednego z budynków poniżej, aby zebrać broń **Iaito**. Skok jest dość wymagający, więc warto spróbować go później, gdy odblokujemy już tutejsze ognisko

Schodzimy prawą stroną po wąskich mostkach. W pewnym momencie zobaczymy przedmiot – **jeśli zeskoczymy po niego, podłoga zapadnie się pod nami i spadniemy niżej**.

Do poprzedniego fragmentu lokacji wrócimy po chwiejnym moście – idąc nim zatrzymujemy się, gdy deski zaczną się ruszać.

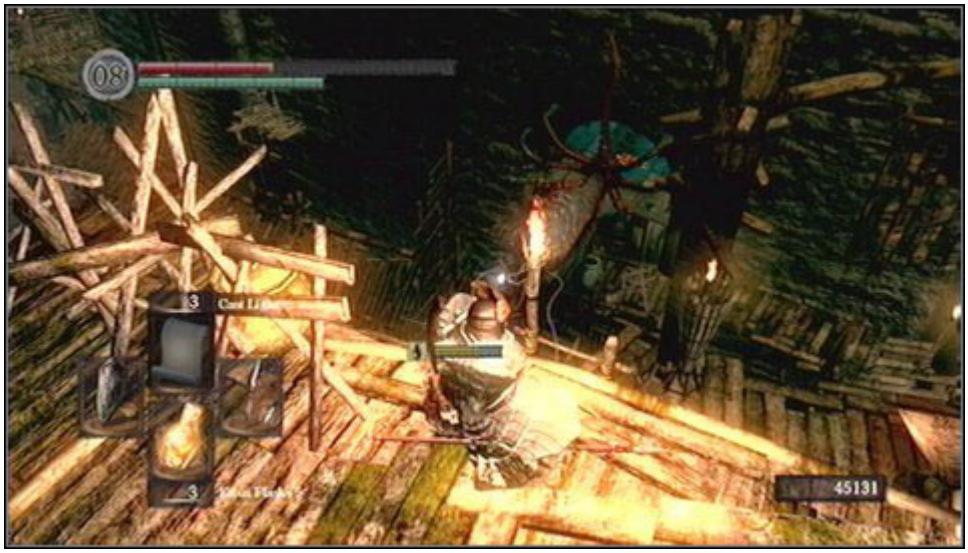
Po drugiej stronie trafimy na dwóch przeciwników. **Zabijamy ich i wchodzimy po drabinie**.

Na górze przechodzimy do **ogniska** i rozpalamy je.

Ruszamy dalej w przeciwległą stronę – za rogiem trafimy na **dwa ogniste psy** i ghoule. Czworonogi wydają się małe i niegroźne, ale mogą zaskoczyć szybkością i ognistym podmuchem. Klucz do sukcesu polega na tym, aby poczekać, aż zaczną dmuchać ogniem i wtedy zaatakować je z boku, gdzie nie dosięgnie nas ogień.

Kiedy przejdziemy drugi wspornik mostu (podobny do tego, na którym było ognisko), zacznie **do nas strzelać kolejny posiadacz plujki**. Staramy się namierzyć go w ciemności i zastrzelić z łuku.

Przemieszczamy się dalej, eliminując ghoule, które mogą wspiąć się na nasz poziom, gdy nas zobaczą. **Na końcu trafimy na bardziej otwarty teren i drogę w dół** – ze ściany będzie wystawała **ogromna macka**. Niszczymy ją za pomocą łuku (jeśli mamy za słaby oręż, spokojnie, dosięgniemy przeciwnika później od drugiej strony).



Teraz schodzimy w dół – po drabinie lub zeskakując po platformach.

Zabijamy wroga poniżej. Na tej platformie znajdują się **dwie kolejne drabiny** – **schodzimy niżej tą znajdującą się po stronie bliższej ogniska**.

Na dole wybijamy wrogów (w tym posiadacza toksycznej plujki) i **podążamy w górę po schodach wijących się wokół kolumny**. Tutaj możemy zebrać zbroję **Eagle Shield** (jest na równi pochyłej).

Po zebraniu tarczy wracamy do punku wyjścia. **Schodzimy drugą z dostępnych drabin** (bliżej miejsca, gdzie był lub jest robak przyczepiony do ściany).

Na dole otrzymamy dwa kierunki – **w dół po równi pochyłej** lub w **prawo drabiną do góry**. **Prawa odnoga** (drabiną wysoko do góry), prowadzi do miejsca, z którego możemy **całkowicie bezpiecznie zabić robaka**.

U góry przebiegamy po platformach do wnętrza „budynku”.

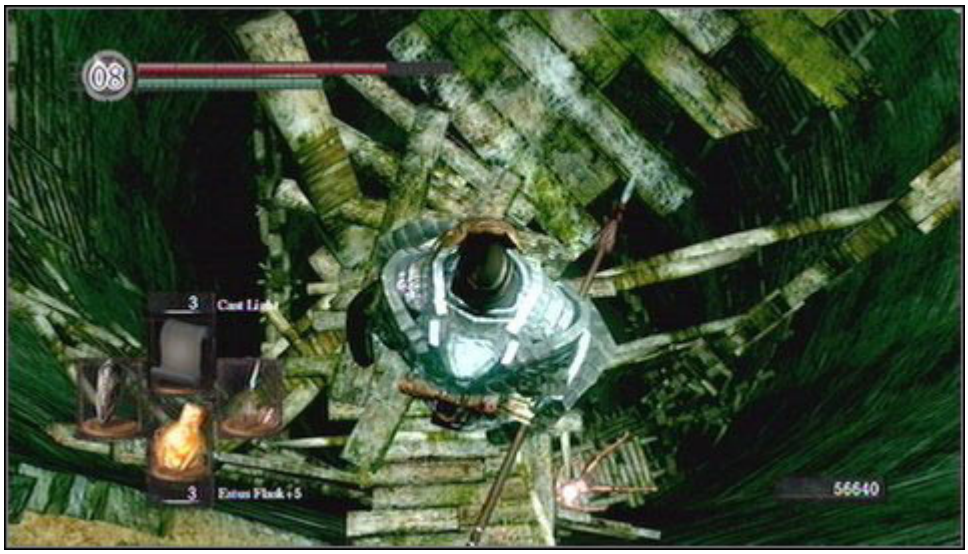
W środku zabijamy ghoula i **zjeżdżamy windą na dół**. Z tego miejsca możemy zabić robaka bez ryzyka (od tyłu).

Jeśli ubiliśmy robala wcześniej, nie musimy wchodzić na drabinę po prawej (pamiętamy jednak aby zabrać przedmiot, który z niego wypadnie – czar Pyromancy: Power Within)l. **Zamiast tego, możemy zejść równią pochyłą. Uwaga! Na dole czai się barbarzyńca z maczugą!** To trudna walka, gdyż nie możemy wejść do tunelu – w środku czeka kolejny ghoul. Najlepiej więc próbować wywabić wroga na górę, a w razie sytuacji podbramkowej, ratować się wspinaczką na drabinę (duży przeciwnik nie może wejść za nami).

Po zabiciu obu wrogów, **wbiegamy do tunelu**.

Po drugiej stronie schodzimy po drabinie [1] i **przechodzimy przez mgłę**. [2]

Przed przejściem przez mgłę, możemy zeskoczyć na platformę poniżej, aby zebrać **Whip**. Z miejsca poniżej będzie dało się dostać z powrotem na górę.

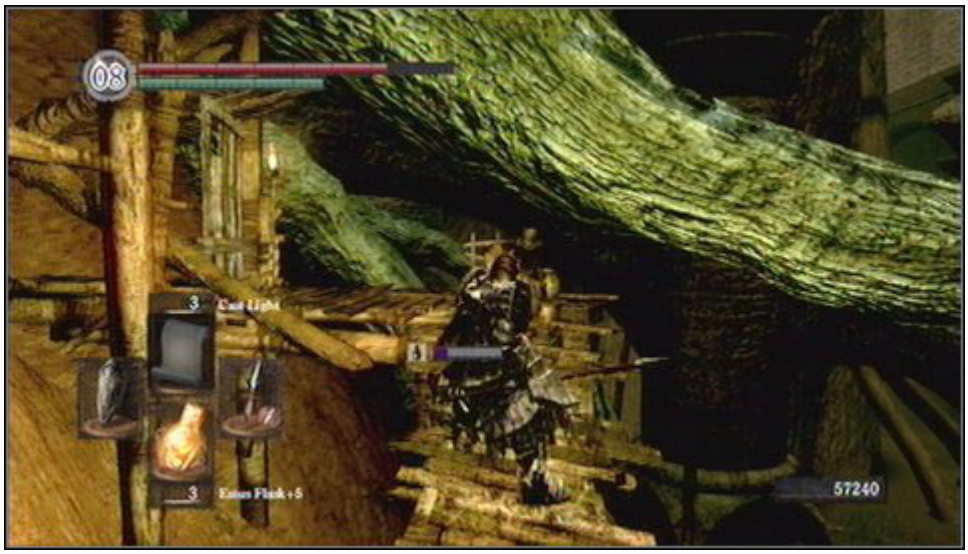


Za mgłą schodzimy po dwóch drabinach. Uwaga! **W tej okolicy będą atakowały nas po dwa komary** – potwory nadlatują znad bagien i pojawiają się w nieskończoność.

Podążamy dalej po drewnianych kładkach – trafimy na nowego wroga: **Cragspidera**. Biegniemy na niego i szybko zabijamy go, zanim zdąży zaatakować.

Dotrzemy do kolejnych platfom i drabin – **schodzimy na dół**.

Monitorujemy otoczenie – w okolicy czai się **kolejny posiadacz plujki** i toksycznych strzałek. Znajdziemy go na końcu długiego pomostu koło gigantycznego korzenia.



Nieopodal tego przeciwnika, za drewnianą przegrodą, znajduje się zestaw **Wanderer** i **Falchion**.

B l i g h t t o w n – b a g n a

Kierujemy się dalej w dół, zabijając kolejne pająki. **Kiedy zejdziemy na bagna, biegniemy wzdłuż prawej ściany – w pobliżu jest ognisko**.

Ognisko znajduje się we wnęce po prawej. Rozpalamy je. Uwaga! W korytarzu za ogniskiem znajdziemy skrzynie z **Dragon Scale**. **Z tego ogniska możemy udać się w kilka miejsc i zwiedzić całe bagno**. Zanim wybierzesz, gdzie chcesz się udać, przeczytaj wszystkie możliwości!

Idąc na prawo od ogniska trafimy na platformę prowadzącą w górę do kolejnego kompleksu drabin, pomieszczeń i zakamarków. Idąc tutaj będziemy musieli podjechać do góry na maszynie z kładkami. Trafimy do tunelu pełnego ognistych psów i przeciwników z plujkami. Opłaca się tu zajrzeć, gdyż na końcu znajduje się między innymi **Fire Keeper Soul**.

Na platformach po przeciwległe stronie maszyny (przejdziemy tam po korzeniach) ukryto za to przedmioty: **Crimson Set, Tin Banishment Catalyst** oraz czar **Remedy**.

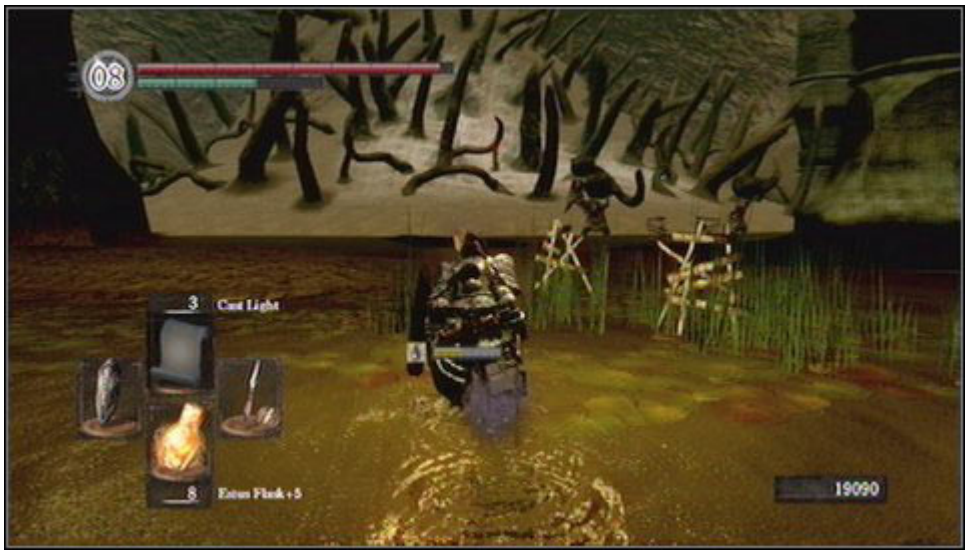
Po zebraniu powyższych, przechodzimy z powrotem po korzeniach nad maszyną i wspinamy się na górę. Na szczycie znajdziemy skrzynię z **Key to New Londo Ruins**. Droga nieopodal skrzyni prowadzi do jaskini ze skrótem do lokacji **Valley of the Drakes**, z której można bardzo łatwo przejść do **Firelink Shrine**. Niestety, **przejścia pilnują trzy ogry z maczugami** (można przebiec i je zignorować lub pojedynczo wykończyć).

W **Valley of the Drakes** przechodzimy przez wąski mostek i kierujemy się w lewo. [1] Otwieramy bramę – skrót do **New Londo Ruins** i **Firelink Shrine** utworzony! [2] Uwaga! Z lokacji przed bramą możemy udać się wzdłuż skał do głównej części **Valley of the Drakes**. Na drodze czai się jednak **nieumarły smok**, którego można zabić z odległości strzałami.

Po zwiedzeniu powyższej ścieżki, wracamy do ogniska na bagnach Blighttown.

Droga w lewą stronę od ogniska, w kierunku ogromnego drzewa, prowadzi do obszaru opanowanego przez pijawki. Z tego miejsca można też wejść do **The Great Hollow** (i później **Ash Lake**). Dostaniemy się tam wspinając się po **dużym korzeniu wychodzącym z bagna** (sprawdź opis **The Great Hollow**).

Najlepiej jednak zmierzyć się z **Chaos Witch Quelaag** – **przeciwniczka urzęduje w białawej górze z kolcami na wprost od ogniska** (**Quelaag's Domain**). Okolicy pilnują giganty z kamieniami – to wolni przeciwnicy o potężnych uderzeniach. Z łatwością można wygrać z nimi na suchym lądzie – porostu uskakując przed powolnymi atakami.



B l i g h t t o w n – > Q u e l a a g ' s D o m a i n

Na arenę wchodzimy przez otwór w białym kłębowisku. W środku znajdują się dwie istoty z jajami na grzbietach – **ignorujemy je, gdyż nie atakują**.

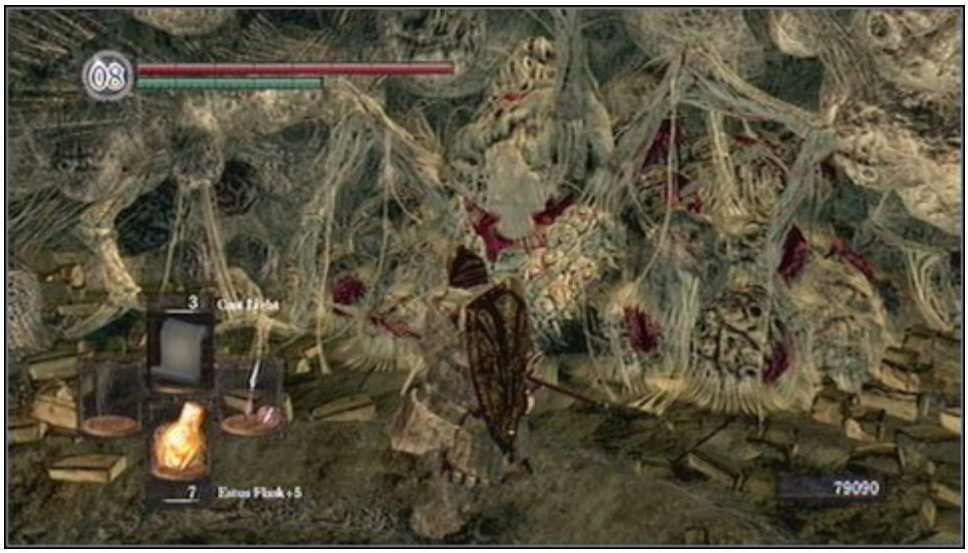
Walczymy z **Chaos Witch Quelaag**.

Po walce udajemy się za arenę. **W następnym pomieszczeniu używamy dźwigni, aby zabić w drugi dzwon**.

Schodzimy na dół – trafimy do lokacji z okrągłą platformą (to nieczynna winda). Tutaj uderzamy w **boczną ścianę**, aby odsłonić tajne **przejście do ogniska** (i nie tylko).

Ruszamy tajnym przejściem – drogę blokuje istota z jajami na grzbiecie. Rozmawiamy z nią (na pytanie odpowiadamy twierdząco).

Tutaj możemy skorzystać z ogniska i porozmawiać z **Quelaag's Sister**, szefową **Chaos Servant Covenant**.



Dalsza droga prowadzi kolejnymi schodami w dół do **Demon Ruins**. **To jednak dość trudna lokacja – warto zajrzeć więc w inne miejsca, np. Darkroot Garden**!

Darkroot Garden

Do **Darkroot Garden** dostaniemy się z **Undead Parish** w stronę kowala **Andrei**. **Przechodzimy z jego komnaty dalej, przez pomieszczenie, w którym urzędował Titanite Demon** (porady odnośnie tego, jak go zabić znajdziecie w sekcji o bossach).

Wbiegamy do lasu i wypatrujemy pierwszego wroga – to chodzące krzewy. W walce z nimi trzymamy się w średniej odległości. Potwory mogą bowiem złapać postać i zadać jej sporo obrażeń. Odbijamy uderzenia pnączami i kontratakujemy.

Po zabiciu pierwszej rośliny biegniemy dalej. **Dotrzemy do rozwidlenia (rozpoznamy je po podmokłym podłożu), gdzie zaatakuje nas kolejny potwór**.

Z tego miejsca można udać się w prawo do **Darkroot Basin**. Na razie zostawiamy tę lokację na później.

Udajemy się na wprost – w stronę, z której nadszedł drugi wróg.

Gdy droga zakręci w prawo, **musimy szczególnie uważać – nadbiegnie trzeci krzew**. **Czwarty** czai się nieopodal za małym kamieniem – **jest zakopany w ziemię**!

Parę metrów dalej zobaczymy przejście zamknięte pieczęcią (można ją kupić u Andrei za 20 tysięcy dusz). **Uderzamy w ścianę na lewo od znaku magicznego i rumowiska**. Odkryjemy przejście, a za nim **ognisko**. Rozpalamy je.

Po odzyskaniu sił kontynuujemy podróż – **mijamy drzwi zamknięte znakiem i wchodzimy w przesmyk za nimi po lewej**.

Dotrzemy do zamglonego przejścia i odnogi w prawo. W tym zaułku czają się **trzy krzaki** – wyskoczą spod ziemi, gdy spróbujemy podnieść przedmiot. Można wywabić je strzelając w ostrze krzewy (to ich głowy).

Za mgłą trafimy na szeroką połać lasu. **Tutaj musimy zmierzyć się z kamiennymi rycerzami, którzy leżą na ziemi**. Przeciwnicy wstaną, gdy do nich podejdziemy. W walce z nimi unikamy lub blokujemy ciosów. Najlepiej okrążać ich nieustannie z uniesioną tarczą. Wrogowie mają jedną specjalną umiejętność – spowalnianie. Gdy nas trafią, pilnujemy staminy, aby móc blokować ciosy.

Z tej obszerniejszej lokacji możemy dojść do bossa **Moonlight Butterfly**. **Najpierw warto jednak zajrzeć do kilku odnóg**. Co ciekawe, **część z nich jest ukryta**. Wracamy do wejścia, z którego przyszliśmy i biegniemy wzdłuż prawej ściany. **Uderzamy zielone drzewo** – za nim jest jedno z przejść, pilnowane przez płaszczkę.

Schodzimy na dół tym bocznym korytarzem i usuwamy z drogi kolejne drzewo.

Trzymamy się nadal prawej ściany – wchodzimy korytarzem w górę za kamienną kolumną.

Na górze musimy pokonać kamiennego rycerza. Warto, bo parę metrów dalej leży **Wolf's Ring**.

Przeczesując dalej ten fragment lokacji wzdłuż prawej ściany, dojdziemy do przepaści – z wody poniżej wyskoczą płaszczki. [1] Za rogiem możemy podnieść duszę. [2]

Wracamy do głównej części lasu i biegniemy parę metrów wzdłuż prawej ściany – zobaczymy **przedmiot, obok którego leżą dwaj rycerze**. Tak naprawdę przy nich czyhają **zakopane drzewce**.

Walka z wszystkimi przeciwnikami na raz jest zbyt trudna. Drzewce można jednak wywabić, mimo, że są schowane pod ziemią. Wystarczy strzelić strzałą w ich wystające „czupryny". Następnie podchodzimy do rycerzy tak, aby tylko jeden z nich się nami zainteresował. Po zabiciu obu, zgarniamy zestaw zbroi Elite Knight.

Okrążając dalej lokację wzdłuż ściany trafimy na wieżę – ta droga prowadzi na arenę z bossem **Moonlight Butterfly**. Wejdziemy tu za chwilę.

Najpierw sprawdzamy pozostałą część lokacji – trafimy na drzewo z dziwnymi gałęziami. To tak naprawdę potwór, który może nas otruć (szybko go atakujemy i zabijamy).

Zaglądamy do zakamarka z prawej, kilkadziesiąt metrów dalej. Znajdziemy tu broń **Partisan** – uwaga, gdyż na drzewie czai się potwór, przypominający gałęzie.

Po sprawdzeniu powyższych miejsc, wchodzimy do wieży i stajemy do walki z Moonlight Butterfly.

Gdy pokonamy motyla, nie wracamy od razu do ogniska, ale podążamy dalej murem.

Na górze wieży znajdziemy **Divine Ember**, **klucz do wieży Havela** (**Watchtower Basement Key**) oraz **kość**. Za pomocą kości można bezpiecznie teleportować się do ostatniego użytego ogniska.

D a r k r o o t B a s i n

Pamiętacie drogą od kowala Andrei do ogniska w Darkroot Garden? Po drodze można było odbić w prawo w tym miejscu:

Na pierwszy rzut oka zbocze wygląda na zbyt strome – **gdy przyjrzymy się jednak, znajdziemy zejście w dół**. Podążamy nim ostrożnie. Ścieżka będzie kręta.

W pewnym momencie trafimy na **rozwidlenie**.

Najlepiej udać się półką skalną po lewej. Na jej końcu możemy zeskoczyć poziom niżej i zebrać zbroję **Leather** oraz **Longbowa**.

Po zebraniu przedmiotów **zeskakujemy jeszcze niżej i biegniemy przed siebie**.

Trafimy na większy przesmyk pomiędzy górami (po lewej). Na wprost będzie **wieża**, do której wejdziemy za pomocą klucza **Watchtower Basement Key**. W środku jest groźny wróg – **Havel** – posiadający ważne przedmioty. Walcząc z nim nie możemy dać się ani razu trafić. Wymaga to perfekcyjnego opanowania uników – gdy wróg uderza znad głowy, przeskakujemy za jego plecy i uderzamy go specjalnym atakiem od tyłu.

Droga w lewo, przez szerszy przesmyk, prowadzi do jeziora i Hydry (metodę na nią opisaliśmy w dziale o bossach). Zanim podejmiemy walkę z nią, musimy **wyeliminować kryształowe golemy**, zwabiając je z łuku w razie konieczności.

Z tego miejsca można też zejść jeszcze niżej kolejną krętą drogą. Tej trasy pilnuje **rycerz** z tarczą i włócznią. Najlepiej wyciągnąć go na szerszy skraj zbocza, aby nie spaść w dół. W walce z nim staramy się trzymać z tyłu i blokować jego ciosy.

Poniżej znajdziemy przedmiot – tarczę **Grass Crest Shield**.

Po drugiej stronie tej półki skalnej znajduje się jaskinia, a w niej ognisko.

Za ogniskiem jest też winda, która prowadzi do **Valley of the Drakes**.

S e n ’ s F o r t r e s s

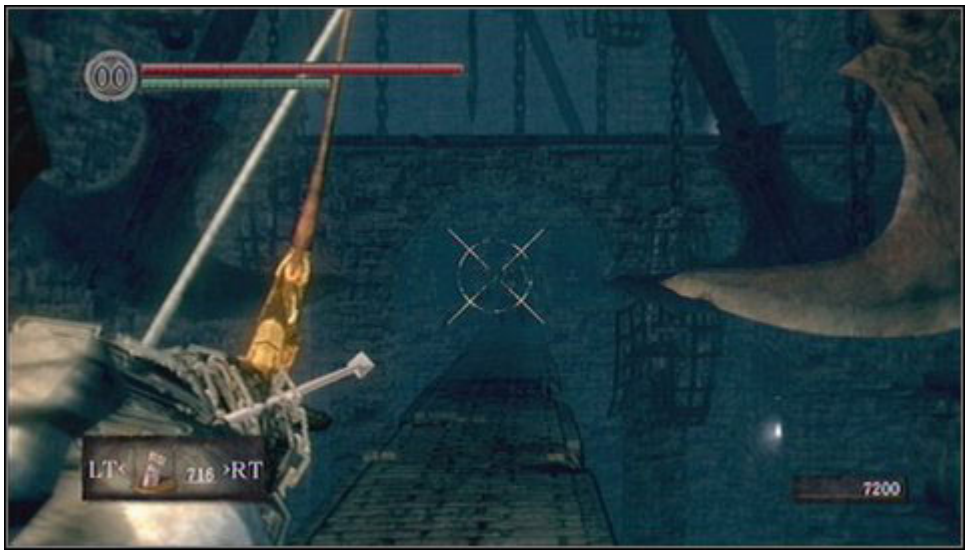
Do **Sen’s Fortress** dojdziemy z **ogniska** znajdującego się nad kowalem Andrei (**Undead Parish**). **Żeby jednak móc wejść do tego niebezpiecznego miejsca, musimy zabić w dwa dzwony – jeden z nich znajdował się w Undead Parish, a drugi w Blighttown/Quelaag's Domain**. W tej lokacji warto mieć sporo strzał i zwiększyć liczbę Estus Flask w pobliskim ognisku.

Zaraz po wejściu do fortecy **uskakujemy w prawo** – ze schodów wylecą 3–4 strzałki.

Po chwili wybiegną dwaj przeciwnicy – **jaszczury z tarczami i mieczami**. Walczymy z nimi w standardowy sposób: blokując ciosy i kontratakując.

Trafimy do **pomieszczenia** z **wahadłami**.

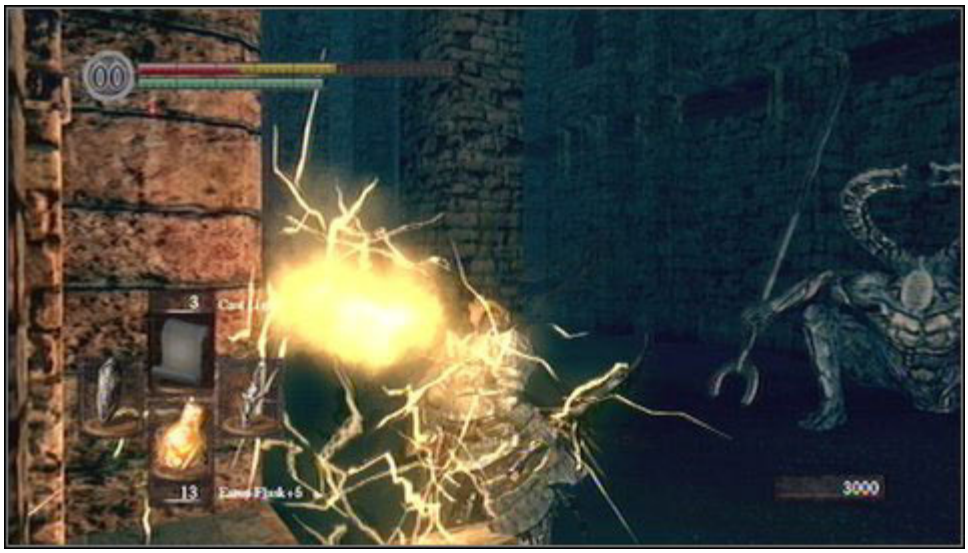
Po **drugiej stronie mostu z wahadłami czai się przeciwnik**. Możemy zwabić go strzałą, aby podbiegł i wpadł w pułapkę. Jeśli przejdzie, dobijamy go.



Teraz przebiegamy **pomiędzy wahadłami**. Po koniec trzeba przebiec na raz przez dwie pułapki.

Zatrzymujemy się dopiero po mostem, gdyż w innym miejscu trafi nad atak jaszczura–maga.

UWAGA – w tym miejscu można przejść do specjalnej i opcjonalnej części lokacji. Zauważmy, że pod pierwszym mostem z wahadłami jest Titanite Demon. Możemy zeskoczyć do niego bezpośrednio lub na nieco wyższą platformę z dwoma jaszczurami–magami. Na dole musimy jednak zmierzyć się ze wspomnianym demonem w błocie – przydaje się więc pierścień Rusty, który umożliwia bieganie w takich warunkach. W dolnej części lokacji znajduje się kilku Titanite Demonów oraz parę przedmiotów.

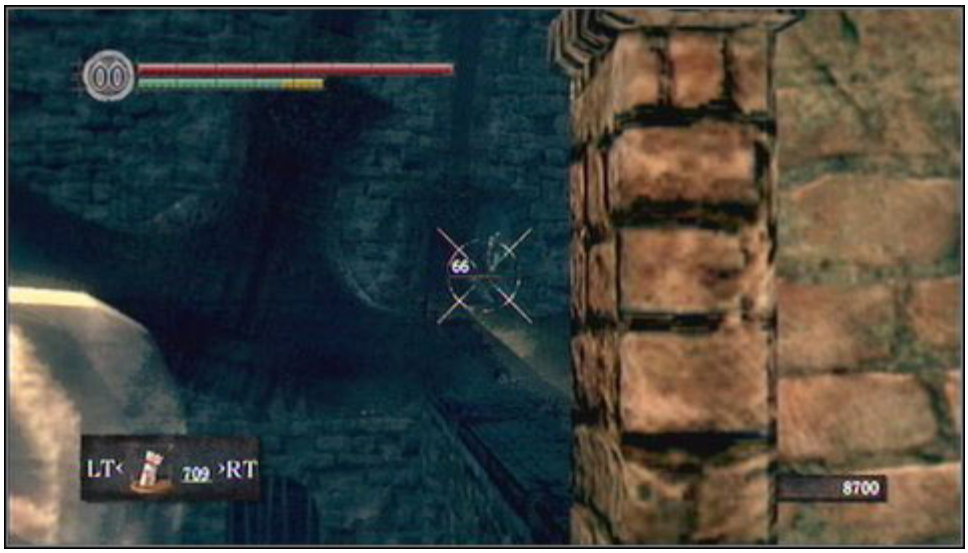


Boczne wyjście koło pierwszego **Titanite Demona** prowadzi do drabiny. Wchodząc nią zbierzemy przedmiot leżący na poręczy. W tym miejscu można tez odkryć sekretne przejście – to ściana obok przedmiotu.

Za sekretnym przejściem jest jeszcze jedna drabina w górę. Wchodząc nią dojdziemy do **tytana**, który otworzył bramę do **Sen's Fortress**. Oczywiście można zabić go dla dusz.

Po tym małym skrócie dla odważnych, wracamy do właściwego opisu przejścia. Wchodzimy po schodach na wyższy most z kolejnymi wahadłami.

Po jego przeciwległej stronie jest **mag**, który wcześniej do nas strzelał. Dostanie się do niego jest trudne przez wahadła. **Najlepiej więc zabić go z łuku zza lewej kolumny przed mostem**.



Żeby przebiec przez te wahadła **trzeba przez nie przeskoczyć** – możemy zatrzymać się **pośrodku**. W pomieszczeniu za mostem zobaczymy skrzynię – szybko uskakujemy w prawo, gdyż nad nią z otworu w ścianie zostaną wystrzelone strzałki. Gdy pułapka wyłączy się, zabieramy przedmiot.

W następnym pomieszczeniu zobaczymy **kilka klatek i śpiącego jaszczura pod ścianą**. Nie atakujemy go.

Idziemy na wprost do wyjścia. Będąc blisko powinniśmy zobaczyć jaszczura i... **wielką kulę**, która spada na niego z boku. **Zabijamy potwora, jeśli przeżył uderzenie**. Sama kula powraca w to miejsce dopóki nie zmienimy jej biegu, więc będziemy musieli ją ominąć.

Musimy dostać się na górę. **Biegniemy sprintem na schody**, gdy tylko kula nas minie.

W połowie schodów zobaczymy **zamglone przejście po lewej**. **Chowamy się tutaj**.

Zanim przejdziemy przez mgłę warto podbiec jeszcze wyżej do pomieszczenia pilnowanego przez maga.

W komnacie znajdziemy skrzynię, a w niej **Ring of Steel Protection**.

Wracamy do mgły i przechodzimy za nią. W pierwszym pomieszczeniu będzie pusto – w następnym czai się jednak jaszczur. **Musimy uważać, gdyż w przejściu między komnatami jest przycisk w podłodze, który aktywuje strzałki**. Możemy wykorzystać je, aby zabić jaszczura (zwabiamy go i uciekamy – potwór sam aktywuje pułapkę).

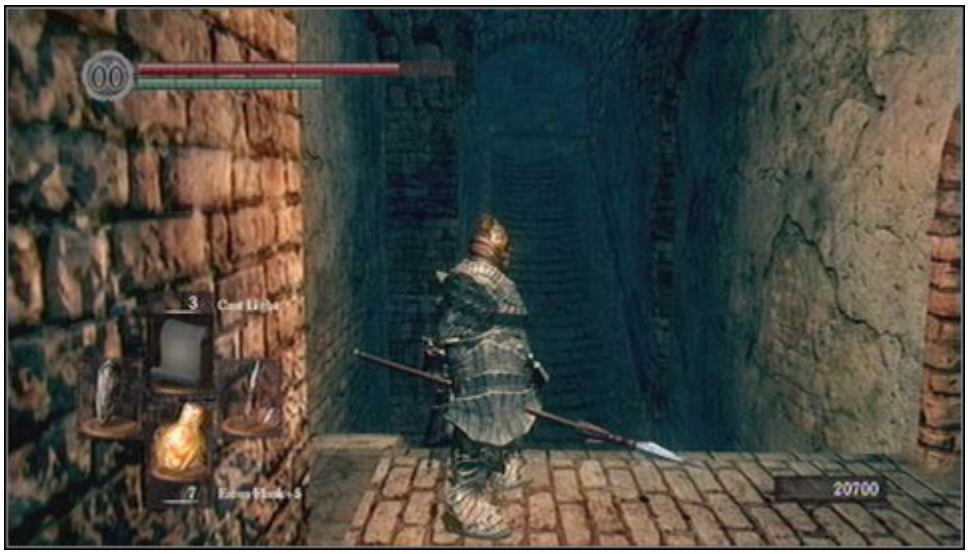
Kawałek dalej trafimy na **klatkę schodową**, po której stacza się ta sama **olbrzymia kula**.

W tej sytuacji najprościej zrobić co następuje: poczekać aż kula przeleci obok nas i szybko wbiec na schody w górę. **Podbiegamy do miejsca z nadkruszoną kolumną i zeskakujemy przy niej w dół**. Trafimy na poniższą platformę, którą obstawia jaszczur–mag.

Stąd ruszamy korytarzem za schodami. Po drugiej stronie zbieramy zestaw **Black Sorcerer** oraz czar **Hush**.

Teraz otwieramy celę u góry i przechodzimy nią w lewo.

Zobaczymy podejście do pomieszczenia, w którym są ładowane wielkie głazy. Wrócimy tu za chwilę, Na razie **idziemy prosto**.



Zjeżdżamy na dół windą – dopiero, gdy będzie wracała na dół, gdyż u góry są kolce!

Na dole zobaczymy skrzynię – **NIE OTWIERAMY JEJ**. To **Mimic**, **potwór**. **Atakujemy skrzynię i walczymy z nim. Jego ciosy są potężne, ale jest powolny – okrążamy go i blokujemy**. Za zabicie Mimica otrzymam **Lighting Spear** – bardzo dobrą broń.

Wychodzimy na korytarz, przez który przelatują kule i skręcamy w lewo. Czekamy aż **głazy ułożą się w dziurze** – kolejny kamień rozwali ścianę.

Po drugiej stronie zbieramy **Covetous Gold Serpent Ring**.

Teraz wracamy do miejsca prowadzącego do komnaty, z której głazy zaczynają swoją drogę (windą z powrotem do góry).

Przestawiamy maszynę tak aby głaz spadł do korytarza, z którego właśnie przyszliśmy.

Kamień trafi w drzemiącego jaszczura i **rozwali ścianę za nim**.

W środku znajdują się dwie zamknięte klatki – w jednej z nich jest NPC **Big Hat Logan**. Klatkę otworzymy za pomocą **Master Key** lub **Cage Key** (klucz znajdziemy w późniejszej części lokacji).

Jeszcze raz wracamy do pomieszczenia, w którym są ładowane kule. Tym razem udajemy się **małym bocznym korytarzem** (do którego głaz nie ma jak wpaść). **Uważamy na pułapkę** – pośrodku przejścia jest przycisk, przebiegamy szybko i uskakujemy.

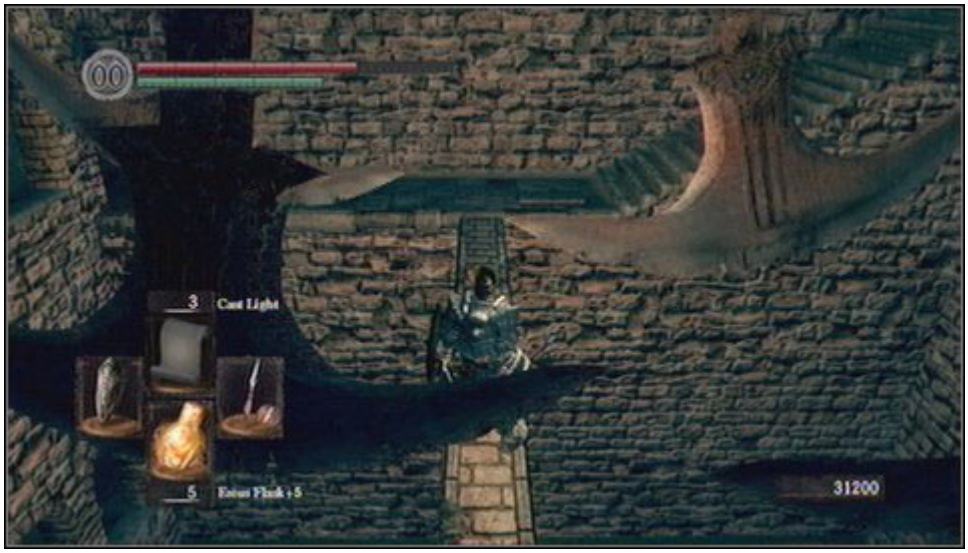
Za pułapką skręcamy w lewo i idziemy aż do kolejnego **zestawu wahadłowego**. Tym razem musimy przebiec przez wszystkie na raz – **rozpędzamy się w momencie gdy wahadła** „wychodzą" z pozycji centralnej na boczne (a więc nie kiedy są już po bokach).

Po drugiej stronie **rozprawiamy się z jaszczurem z prawej**.

Przeciwległe skrzydło tego poziomu **zawiera schody na górę** – na ich szczycie czeka mag. Zwabiamy go i zabijamy. Zanim wejdziemy na górę, zwiedzamy dolną część korytarza. Trafimy to na następnego potwora pilnującego surowców.

Piętro wyżej dojdziemy do kolejnej pułapki z wahadłami. Zanim podejmiemy się przeprawy przez nią, **zabijamy z łuku maga stojącego po lewej**. Wychylamy się zza ściany i strzelamy raz lub dwa, po czym chowamy się, aby ominąć jego atak błyskawicą.

Gdy wyeliminujemy obstawę, podchodzimy powoli do wahadeł. To najtrudniejszy moment, który można łatwo przejść w prosty sposób. Stajemy przed pierwszą parą pułapek i czekamy, gdy się rozchylą. Szybko przeskakujemy do przodu i zatrzymujemy się przed drugą parą. Wykonujemy czynność ponownie.



Przy schodach musimy uważać na dwie kamienne płyty w podłodze – aktywują pułapkę.

Wchodzimy po schodach i **przechodzimy przez mgłę**.

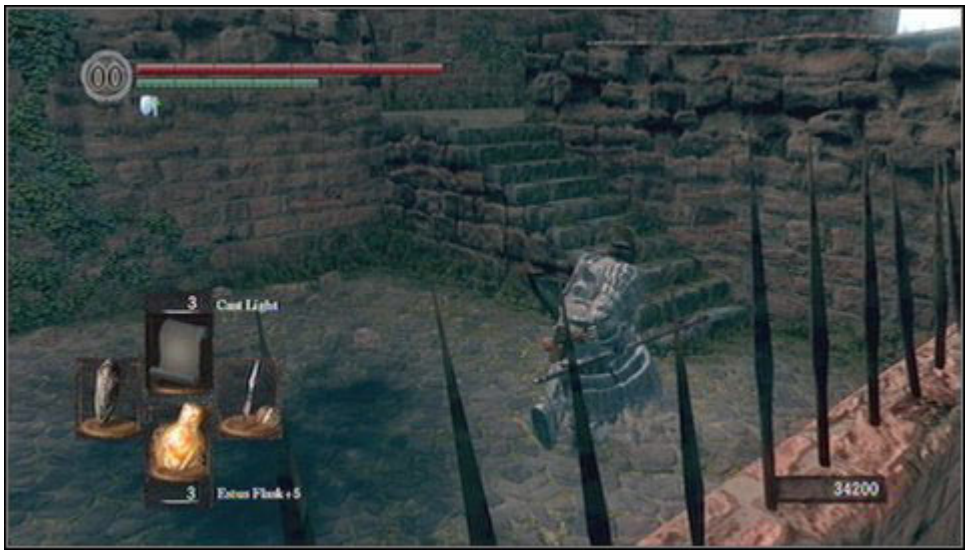
Wyjdziemy na zewnątrz – z tego miejsca prowadzą dwie drogi. **Najpierw idziemy schodami w dół**.

Trafimy na rycerza – walczyliśmy z podobnymi potworami w **Undead Parish**.

Schodzimy na sam dół i zabijamy kolejnego rycerza, który bronił skrzyni. W niej znajdziemy **Flame Stoneplate Ring**, który przyda się już za moment.

Wracamy na górę i wchodzimy wyżej schodami. [1] **Zatrzymujemy się w ich połowie** – na górę zostanie zrzucona ognista bomba. Tak, ubieramy **Flame Stoneplate Ring**. [2]

Musimy wyczekać na moment, gdy ogień dogaśnie po jednej z bomb i szybko przebiec na drugą stronę na schody – tam zatrzymujemy się pod ścianą.

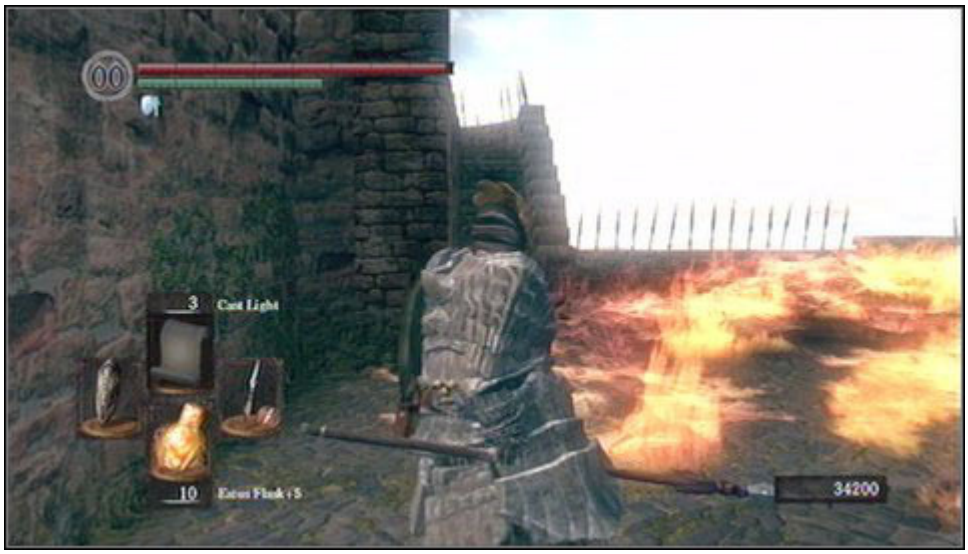


Czekamy chwilę, aby zobaczyć, który fragment zostanie obrzucony przez golema. Z tej pozycji widzimy przedmiot i schody po lewej – **nie biegniemy w tę stronę, gdyż najpierw możemy odkryć prosty skrót do ogniska**.

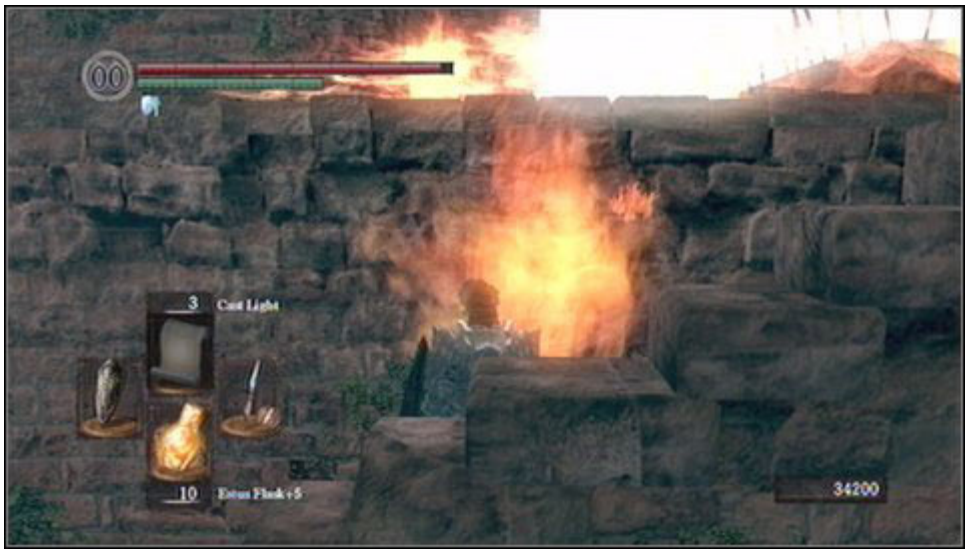
Gdy tylko dogaśnie ogień, ruszamy w stronę wyrwy w murze po prawej. Zsuwamy się z niej na dół.

Rozpalamy **ogień**. **Z tego miejsca musimy wrócić na górę przez pomieszczenie z wahadłami** – na szczęście nie trzeba znowu ich przechodzić.

Wracamy do fragmentu, z którego dostaliśmy się do ogniska. **Teraz wybieramy schody po lewej**.



Zatrzymujemy się w **połowie schodów**, aby wybadać teren.



Po kolejnej bombie wbiegamy na górę i udajemy się w prawo, wzdłuż muru.

Trafimy na czarnego rycerza z dużą tarczą. **Większość ciosów wroga można zablokować**. Tak naprawdę warto wymanewrować go tak, aby znaleźć się za nim i atakować go w plecy.

Za rycerzem, po lewej, znajduje się drabina w dół.

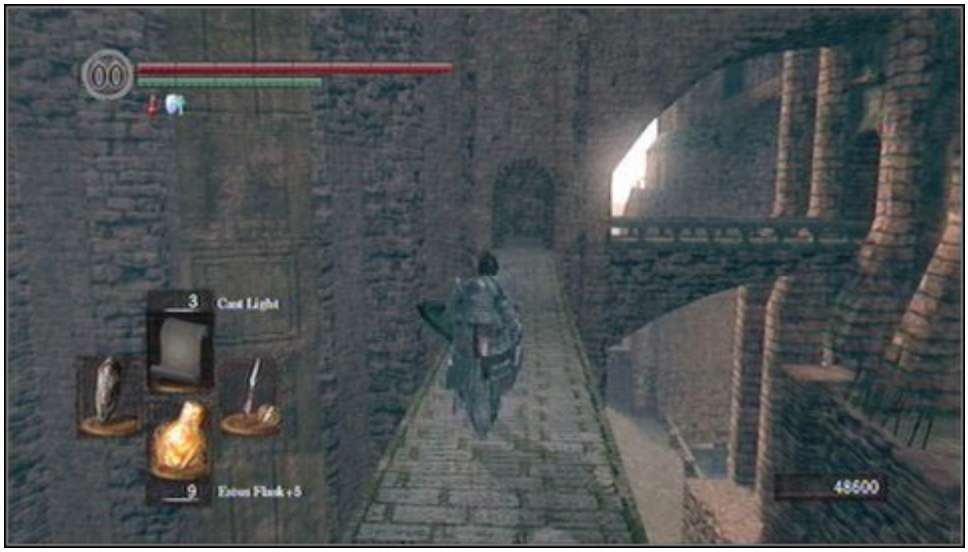
Idąc tędy trafimy do opcjonalnej części lokacji – wieży pilnowanej przez Ricard the Archer. Walka z nim nie jest trudna, o ile postaramy się uważać na Staminę, blokować jego ciosy i kontratakować po nich (najlepiej przy pomocy znalezionej wcześniej **Lighting Spear**). Postać zostawi **Ricard's Rapier**. W jego wieży znajdziemy też **Divine Blessing** i **Rare Ring of Sacrifice.**

Wracamy do lokacji, gdzie po raz ostatni zostaliśmy obrzuceni ognistą bombą. Wbiegamy na schody prowadzące w prawo.

Udajemy się murem oświetlonym przez słońce i skręcamy w prawo.

Uwaga! Na podniebnych wąskich mostach można udać się w dwie inne strony. **Jeśli przeskoczymy nad wyrwą w murze (poniższy obrazek), trafimy do wieży okupowanej przez sprzedawcę Crestfallen Merchant**. Na dole wieży znajdziemy też **Cell Key**. Można także zeskoczyć z urwanej części przejścia – tutaj trafimy na **Sniper Crossbow**. Do tych opcjonalnych lokacji nie musimy się jednak udawać.

Wbiegamy do wieży, aby schować się przed bombami.



W jej lewej odnodze czeka kolejny nieumarły rycerz.

Dalsza droga prowadzi jednak w przeciwległą stronę. Co ciekawe, w kolejnej wieży możemy wejść do celi i zjechać nią na dół lokacji (teraz nie warto to jednak robić, potrzebny jest **Cell Key**).

Na górze czeka nas ostatni trudny fragment przed spotkaniem z golemem. Musimy sprawnie przebiec po wąskiej ścieżce o planie prostokąta. Biegniemy pewnie przed siebie i nie zatrzymujemy się – po drugiej stronie drogi czeka **łucznik**, a sam golem ponownie obrzuci nas bombą.

Zabijamy łucznika i wchodzimy do wieży. **Udajemy się na górę, aby rozprawić się z golemem** (który raz zabity, nie wróci więcej do świata gry w danym przejściu). W walce z nim staramy się cały czas znajdować się za nim. Gigant jest dość wolny i można przeskoczyć na bezpieczną pozycję między jego nogami.

Po zabiciu golema jesteśmy gotowi na walkę z Iron Golem.

Gdy pokonamy bestię, **sprawdzamy świecące kółko na ziemi**. Zostaniemy przeniesieni do **Anor Londo**.

A n o r L o n d o

Do **Anor Londo** dostaniemy się po wygraniu walki z **Iron Golem** i dotknięciu złotego kółka na jego arenie.

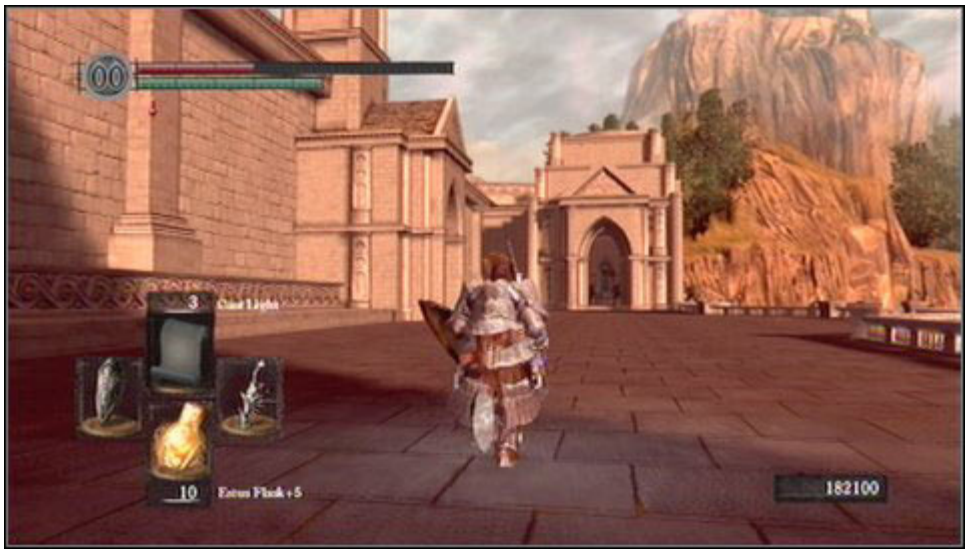
Z **Anor Londo** możemy wrócić do **Sen's Fortress** podchodząc do **Gargulca** na murze.

Schodzimy długimi schodami w dół.

Skręcamy w lewo przed dużym rycerzem – nie musimy z nim teraz walczyć.

W budynku spotkamy dwóch następnych rycerzy – bronią skrzyni z Demon Titanite. **Teraz warto ich zostawić, gdyż za chwilę odblokujemy ognisko**.

Zamiast podejmować walkę **wychodzimy drugim wyjściem**.

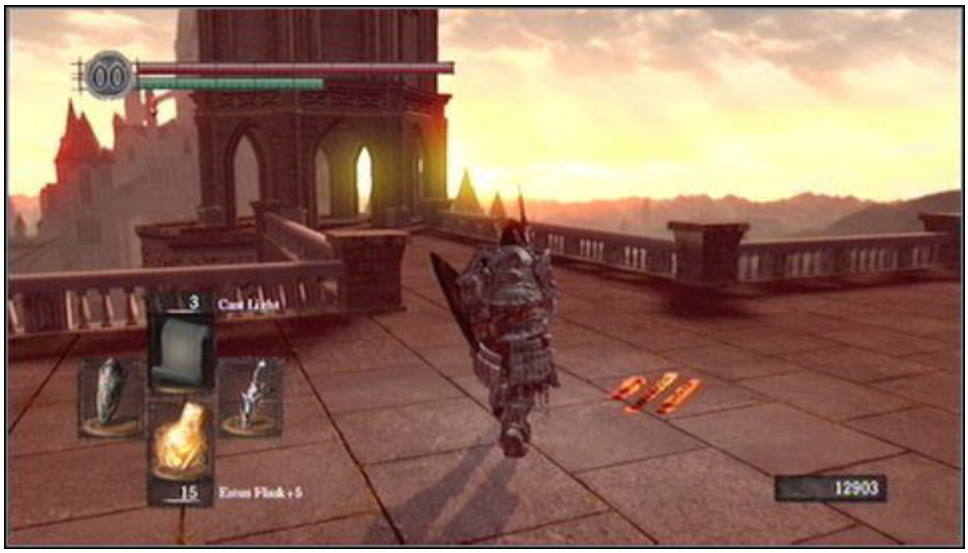


Trafimy na rozwidlenie – **najpierw udajemy się w lewo, schodami w dół**.

Na dole rozpalamy **ogień**. Postać opierająca się o ścianę to lokalny **Firekeeper**. Nie zaatakuje nas, dopóki nie zabijemy bossa **Gwyndolin** (który jest opcjonalny).

Wychodzimy na zewnątrz. **Droga w lewo, w stronę budynku na wzgórzu, prowadzi do Duke's Archives** (droga otworzy się dopiero po zdobyciu **Lordvessel**).

Zmierzamy więc w ostatnią możliwą stronę – do windy.



Zjeżdżamy nią na dół i schodzimy po schodach. Wyjdziemy na poziom pilnowany przez **Gargulca** – to bestia podobna do **Bell Gargoyle**, więc stosujemy taktykę jak przy walce z bossem.

Wracamy do schodów i szukamy przy nich platformy umieszczonej nieco niżej. Zeskakujemy na nią.

W tylnej części wieży jest skrzynia z **Demon Titanite**.

Teraz musimy wykonać coś zaskakującego – wracamy dolną platformą na przeciwległą stronę. Zobaczymy pobliską katedrę i odchodzące z niej „**przęsła**”. **Jedno z nich dochodzi do poziomu, na którym jesteśmy – wchodzimy na nie**.

Pniemy się pod górę, uważając na to, aby nie spaść.

Na końcu **przeskakujemy na balkon poniżej**.

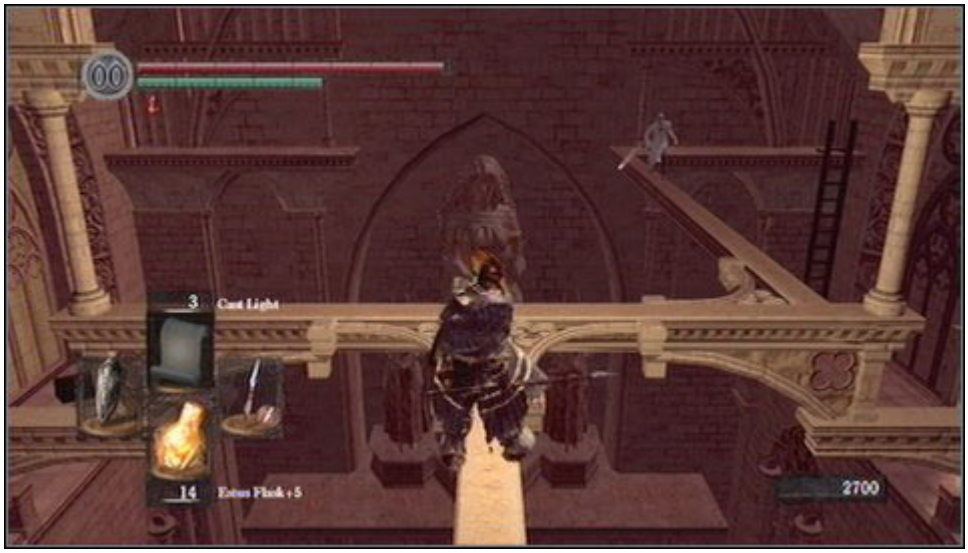
W środku katedry walczymy z dwoma białymi ninjami (jeden zeskoczy z góry). Przeciwnicy przypominają wrogów z **Undead Burg**.

Teraz strzelamy do łańcucha trzymającego żyrandol – przedmiot zawieszony na nim spadnie (weźmiemy go później w drodze do **Painted World of Ariamis**).

Wchodzimy na górę po drabinie.

Czeka nas bardzo problematyczna sprawa – **musimy przejść po wąskich deskach pod sufitem i przy okazji zabijać ninja**. Najlepiej zwabiać ich pojedynczo i ostrożnie pokonywać, odbijając ich ciosy tarczą.

Kłopot z ninjami polega na tym, że przeciwnicy będą rzucać do nas strzałkami z pewnej odległości. Musimy więc unieść tarczę i powoli zbliżać się do nich. W walce na belkach najlepiej użyć włóczni – postać atakują nią na wprost i nie przesuwa się podczas wymachów (nie ryzykujemy więc spadnięciem).



Po drugiej stronie **schodzimy po drabinie**.

Wychodzimy **zamglonym przejściem w lewo**.

Wbiegamy do **kolejnej windy i aktywujemy ją**.

Będziemy musieli zmierzyć się z kolejnym **Gargulcem**.

Ustawiamy windę tak, aby zjechać jak najniżej. Stąd możemy wejść na dolny poziom katedry, w której wcześniej chodziliśmy pod sufitem. Jest tutaj wielki obraz – jeśli mamy **Peculiar/Strange Doll**, możemy wejść do tajnej lokacji (lalka jest w celi, w której zaczynamy grę po pworocie do **Undead Asylum**). To jednak opcjonalne miejsce – nas interesuje dolna część.

Schodzimy po schodach przy windzie. Trafimy do mniejszego pomieszczenia z **ogniskiem**. Rozpalamy je i podnosimy **Ring of The Sun's Firstborn**. Warto zaznaczyć, że w tym miejscu można przejść do bossa **Gwyndolin** i szefa Covenant – **Blade of the Dark Moon**. Żeby do niego przejść, musimy założyć **Darkmoon Seance Ring** (znajdziemy go w **Catacombs**).

Wracamy do windy i ustawiamy ją w środkowej pozycji. Teraz schodzimy w stronę **dużych schodów**.

Wspinając się na nie warto strzelić do **różowych gargulców** widocznych na lewej i prawej wieży – część z nich jest na tyle głupia, że spadnie w przepaść.

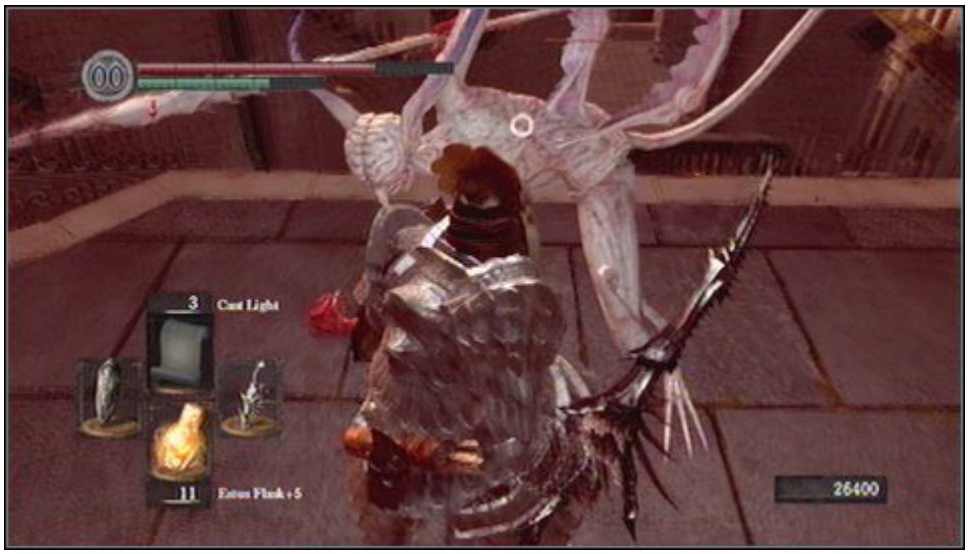
Na szczycie schodów, przed drzwiami, stoją dwaj **potężni rycerze**. Musimy wywabić ich pojedynczo i zabić. Przeciwnicy są potężni, ale powolni – trzymamy się więc za nimi, unikając lub blokując ich ciosów (w razie możliwości).

Za wszelką cenę unikamy za to **uderzenia tarczą o ziemię**. Po tym ciosie możemy zadać wrogowi sporo obrażeń, gdyż na chwilę będzie całkowicie odsłonięty.

Gdy zabijemy rycerzy, **przebiegamy pod łukiem po prawej** (jako, że drzwi są zamknięte).

Musimy uważać na kolejne **gargulce** – część z nich czai się na dole przy murze.

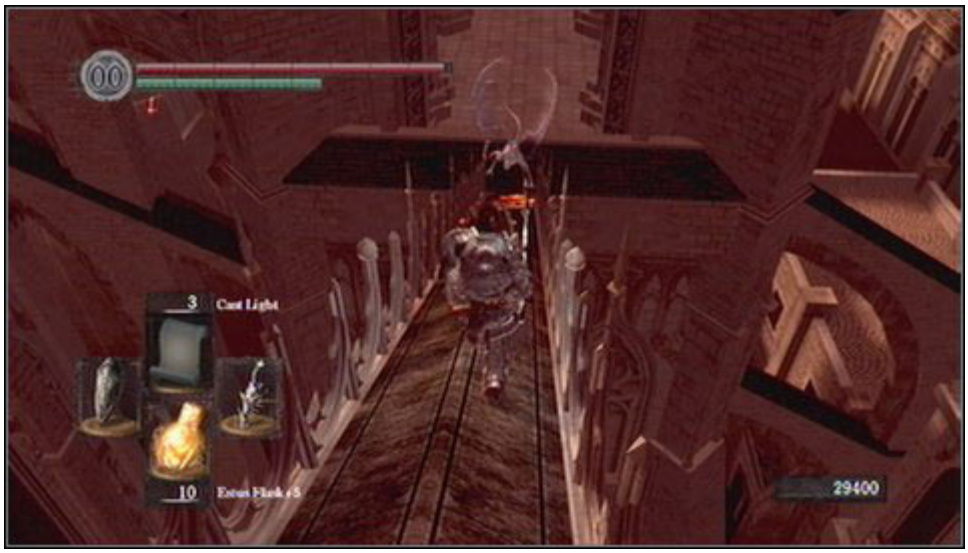
Dobrą i prostą techniką w walce z nimi jest **zepchnięcie ich w przepaść** – możemy zrobić tak, gdy potwory stoją blisko krawędzi. Po prostu blokujemy ich ataki tarczą.



Teraz musimy zbiec na niższą część lokacji przęsłem z kolcami. Na dole czają się dwa gargulce. Nie możemy też walczyć na tym „moście", gdyż będziemy pod ostrzałem kuszników.

W tym wypadku najlepiej strzelić strzałą w posadzkę na niższej wieży. Gargulce wyjdą zza rogu. Teraz strzelamy do nich – spróbują nas zaatakować, ale zablokują się na ostrych elementach mostu. Jeden z nich zwykle spada w przepaść po kilku sekundach. W innym przypadku, zabijamy go z łuku.

Po wyeliminowaniu jednego z przeciwników, zbieramy w dół nie zatrzymując się. Blokujemy pierwszy cios gargulca i przechodzimy do wieży. Tu chowamy się za kolumną po lewej i zabijamy bestię.



Następny fragment jest wyjątkowo trudny – musimy dostać się dwoma przęsłami w górę pod ostrzałem potężnych kuszników.

Pierwsza część tego trudnego momentu jest łatwa – biegniemy do góry. Chowamy się za filarem w połowie drogi.

Problem polega na tym, że musimy dostać się na górę omijając strzały wrogów, po czym skręcić w prawo do jednego z nich i zabić go. Przeciwnicy są bardzo silni i wytrzymali. **Najprostszą taktyką**, o ile dysponujemy odpowiednim sprzętem, jest parowanie ciosów wroga i kontratakowanie. **Uzbrajamy się w odpowiednią tarczę i biegniemy przęsłem do góry**.

Na górze szybko skręcamy w prawo i turlamy się lub doskakujemy do wroga.

Blokujemy pierwsze ciosy wroga, aby poznać jego uderzenia. **Następnie parujemy uderzenia tarczą i kontratakujemy**. Nie możemy wycofać się za daleko do tyłu, bo zaatakuje nas drugi kusznik.

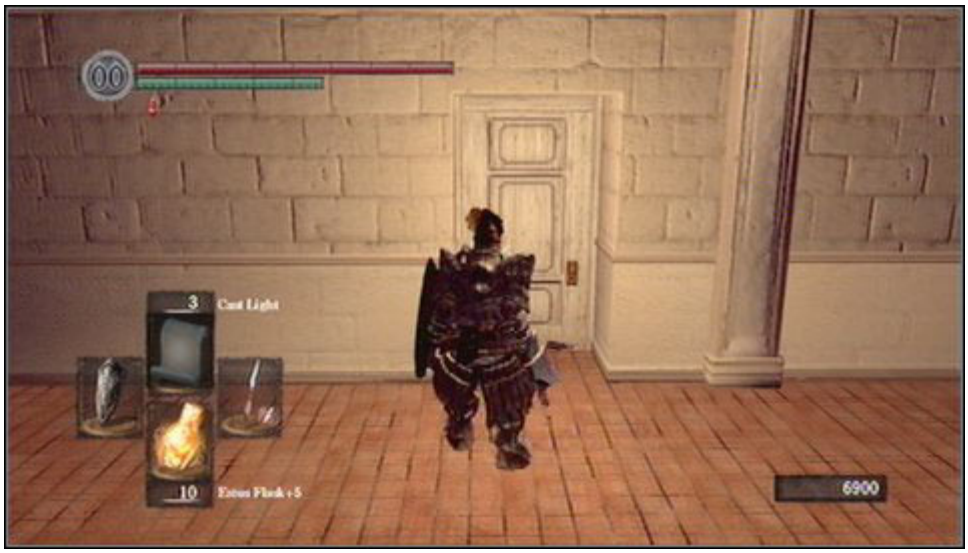
Po zabiciu wroga nie idziemy zabić jego kolegę po przeciwnej stronie (chyba, że chcemy bardzo ryzykować). Zamiast tego, **podążamy dalej wzdłuż krawędzi i zeskakujemy na balkon poniżej**.

Przechodzimy przez mgłę do wnętrza.

W korytarzu **skręcamy do drzwi po lewej** – otwieramy je.

W środku rozpalamy **ogień**.

W **pomieszczeniu naprzeciwko komnaty z ogniskiem** jest rycerz z tarczą i włócznią oraz skrzynia (w niej znajdziemy Sunlight Medal).



Udajemy się w stronę okrągłych schodów – za nimi jest kolejny rycerz.

Idziemy do końca pomieszczenia i **skręcamy do drzwi po lewej**.

W środku znajduje się **kominek** – uderzamy go, aby odkryć tajne przejście.

Schodzimy na dół do ciemnego pomieszczenia – jest tu pięć skrzyń. **Jedna z nich to Mimic** – potwór przebrany za skrzynię. Rozpoznamy go łatwo – to jedyna skrzynia stojąca pojedynczo. Z Mimica wypadnie **Occult's Club**.

Pozostałe **4 skrzynie możemy otworzyć bez obaw**. Znajdziemy **Havel's Set**, **Havel's Greatshield** i **Dragon Tooth**.

Teraz wchodzimy schodami do góry.

Na piętrze znajduje się **parę skrzyń** – część z nich to **Mimici**, więc na próbę uderzamy je.

Po jednej stronie piętra znajduje się otwarte przejście na klatkę schodową, z której nie będziemy mogli skorzystać. W przeciwległym pomieszczeniu, za drzwiami, czeka kolejny rycerz i przedmiot.

Teraz udajemy się na drugą stronę piętra – przy wyjściu na balkon na końcu korytarza stoi **strzelec**. Zabijamy go.

Wchodzimy do drzwi po lewej (drugie będą zamknięte).

Przechodzimy przez pomieszczenie z **obrazami**. Za kolejnymi **drzwiami** po prawej czai się wróg.

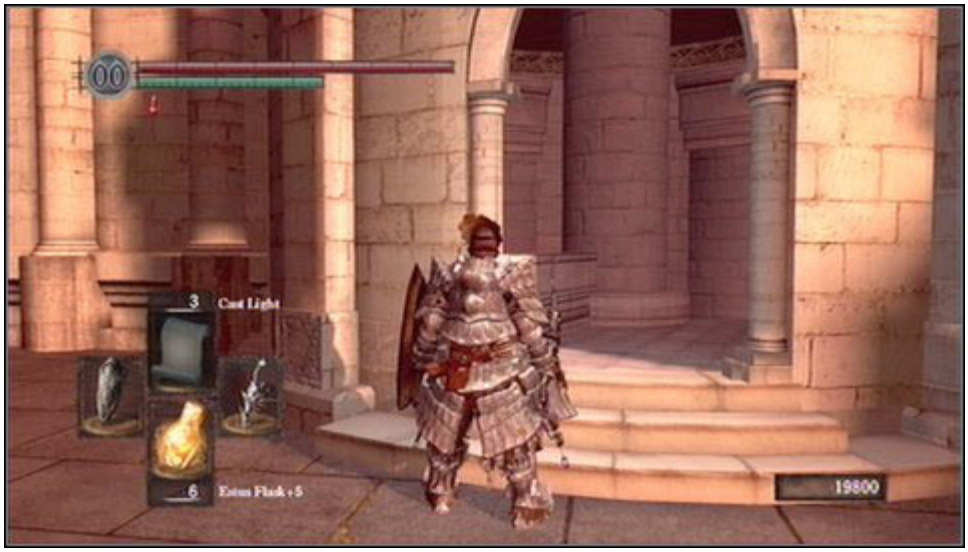
Wbiegamy na dach krętymi schodami.

Na górze zobaczymy dwóch kolejnych wrogów – **zwabiamy najpierw tego po lewej**, gdyż przeciwnik z prawej jest łucznikiem. Wycofujemy się do wieży i tu zabijamy rycerza.

Teraz możemy **zabić strzelca**.

Kiedy **zejdziemy bocznymi schodami**, których pilnował rycerz, trafimy do pomieszczenia piętro niżej (do którego nie mogliśmy dostać się z głównego korytarza). Spotkamy tu **Siegmeyer of Catarina**. W pomieszczeniu obok, za drzwiami, czyha aż **trzech zakutych w zbroję wojów**. Po zabiciu ich zbieramy **Demon Titanite** i rozmawiamy ponownie z Siegmeyerem. Da nam **Tiny Being's Ring**.

Teraz wracamy na dach i udajemy się drogą pilnowaną przez strzelca.



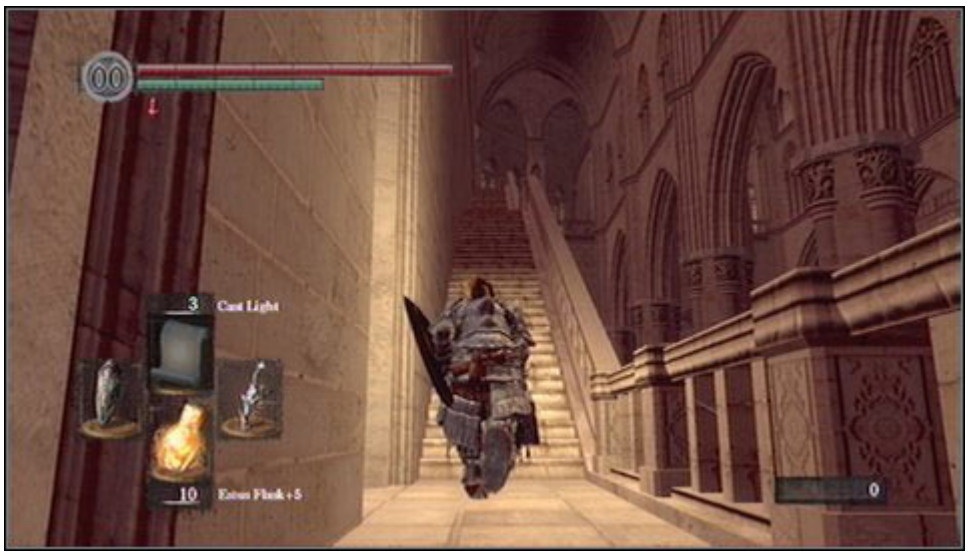
Schodzimy krętymi schodami aż do kolejnego korytarza. Z niego wychodzą trzy przejścia. **Schody na wprost prowadzą w pobliże komnaty z bossem i kowala** (udamy się tam za chwilę).

W pomieszczeniu po lewej jest **Titanite Demon**.

W pomieszczeniu po prawej znajduje się zejście schodami w dół. Idąc tędy otworzymy przydatny skrót do wcześniejszego ogniska – uwaga na dwóch rycerzy! W pilnowanych przez nich skrzyniach znajdziemy zbroję **Silver**.

Gdy otworzymy skrót wracamy na górę i **kierujemy się schodami w górę**.

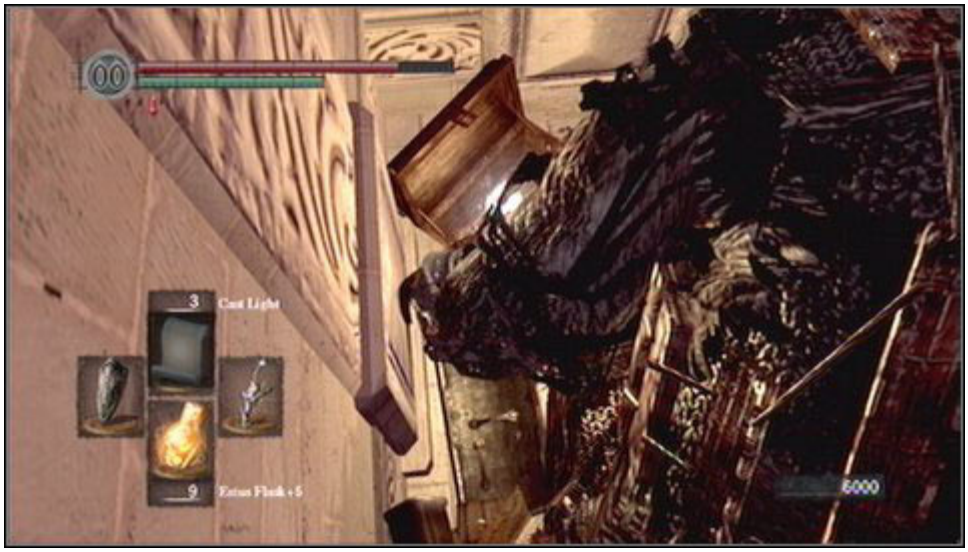
Trafimy do olbrzymiego wnętrza katedry. **Najpierw odwiedzimy kowala**. Biegniemy w lewo i okrążamy całą salę (miniemy między innymi wybity witraż – możemy później zeskoczyć przez niego na zewnątrz, aby zdobyć dodatkowy przedmiot – **Dragonslayer Greatbow**).



Po przeciwległej stronie katedry szukamy **bocznego wyjścia**. Idziemy tędy w dół.

W końcu dojdziemy do kowala.

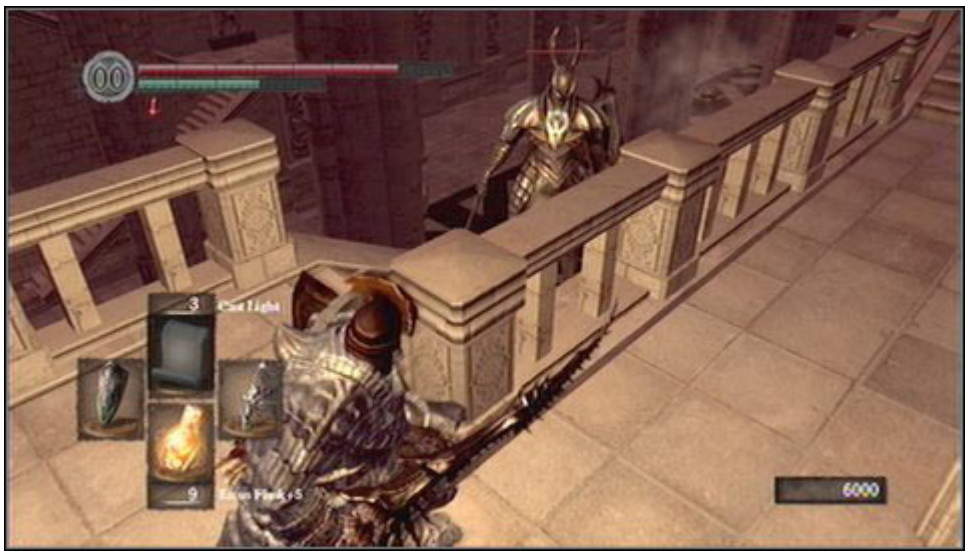
Za kowalem jest **skrzynia** – możemy prześlizgnąć się do niej wzdłuż ściany i wziąć **Hawk Ring**.



Na zewnątrz komnaty kowala czają się gargulce.

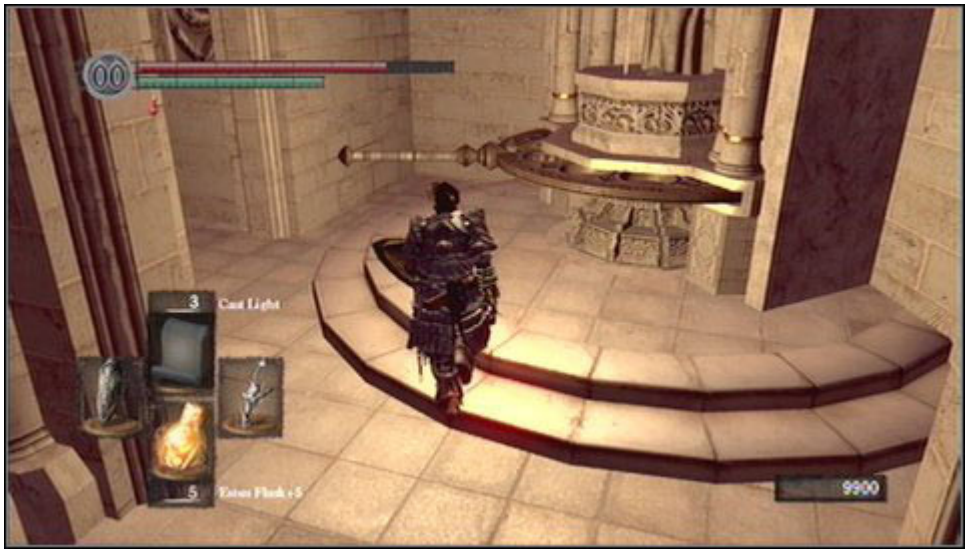
Możemy tu otworzyć skrót – małą żelazną kratę.

Po wizycie u kowala możemy udać się do głównej części lokacji. Tutaj urzęduje dwóch wielkich rycerzy – walka z nimi wygląda na podobnej zasadzie jak wcześniej. **Przed bitwą warto jednak zabić strzelca, który znajduje się na schodach od strony kowala**.



Problem polega na tym, że w walce z dużymi rycerzami, **prawdopodobnie oboje zainteresują się nami** – w razie problemów uciekamy na schody.

Po walce **otwieramy duże drzwi za pomocą przełącznika** (to cenny skrót).



Gdy będziemy gotowi, przystępujemy do bitwy z bossem **Ornstein & Smough**.

Po zabiciu demonów wjeżdżamy na górę windą (obojętnie którą). [1] Zapalamy **ognisko** i przechodzimy przez drzwi. **Rozmawiamy z królową**. [2]

Królowa da nam niezwykle przydatny przedmiot – **Lordvessel**. Dzięki niemu możemy teleportować się między wybranymi ogniskami.

L o r d v e s s e l

Lordvessel to centralny artefakt dla całej gry. **Z jego pomocą możemy usunąć pomarańczową mgłę blokującą przejście do głównych bossów**. Później musimy umieścić w tym artefakcie dusze czterech potworów: **Seath the Scaleless**, **Four Kings**, **Nito** i **The Bed of Chaos**, aby otrzymać dostęp do ostatniej lokacji i zakończyć grę.

Po zdobyciu tego cennego przedmiotu musimy **umieścić go na ołtarzu**. Można zrobić to na dwa sposoby. W pierwszym z nich wracamy do **Firelink Shrine** (można teleportować się tam z dowolnego ogniska przy użyciu funkcji Warp), gdzie rozmawiamy z **Kingseekerem Framptem**.

Jeśli Frampt zniknął, bo próbowaliśmy go zabić, można dostać się do ołtarza po prostu zeskakując do otwory, z którego wypełzł.

Bestia przeniesie nas do osobnej lokacji. [1] Tutaj kładziemy **Lordvessel** na ołtarzu. [2]

W drugim przypadku, dla postaci złych, musimy skorzystać z pomocy **Darkstalker Kaathe**. Wąż pojawi się w **The Abyss**, gdy pokonamy demona Four Kings.

Po położeniu **Lordvessel** na swoim miejscu, rozmawiamy z wężem, aby wrócić do Firelink Shrine.

Darkroot Basin -> Darkroot Garden II

Po zabiciu **Hydry** możemy przejść do dalszej części **Darkroot Garden**. **Przejście jest jednak ukryte: dostaniemy się do niego idąc wzdłuż lewej ściany i mijając wodospad**. [1] Dalsza droga prowadzi po dwóch drabinach w górę. [2]

Wspinając się możemy zebrać duszę. [1] **Do jednej części lokacji dostaniemy się wzdłuż skał**. [2] Idąc w drugą stronę, przez kamienny most, trafimy na minibossa – **gigantyczne koty**.

Jezioro skrywa jeszcze jedną tajemnicę. Gdy miniemy drabinę prowadzącą do lasu, [1] trafimy na **złotego golema**. [2]

Po zabiciu go pojawi się duch **Dusk of Oolacille**. Gdy zgodzimy się na jej propozycję, będzie można przyzwać ją w okolicy jeziora. Że**by to zrobić musimy być w postaci człowieka i użyć pozostawionego przez nią napisu**.

D a r k r o o t G a r d e n I I

Za kamiennym mostkiem nad rzeką prowadząca do wodospadu i jeziora z **Hydrą**, znajduje się legowisko **trzech gigantycznych kotów** – to opcjonalny miniboss.

Walcząc z kotami staramy się skupić na jednym z nich. [1] Najłatwiej atakować bestie po ich ataku, w którym turlają się na bohatera. Stanie przed pyskiem potworów nie jest najlepszym pomysłem: mogą złapać bohatera i trochę „przeżuć”. [2]

Dobrą taktyką jest wycofanie się w stronę mostu, pomiędzy drzewa – koty wtedy stracą rezon i będą się wycofywać do swojego legowiska, co da nam szansę na łatwy atak. Dobrą bronią na tego przeciwnika jest **Lightning Spear**.

Po walce z minibossem – kotami możemy udać się w **dwie strony**. **Do wcześniejszej części lokacji,** [1] lub dalej, **za legowisko bestii**. Idąc w drugą stronę powinniśmy zobaczyć w oddali wejście na arenę z bossem **Sif**. [2]

Sprawdźmy najpierw co znajduje się wcześniej – kolejna połać lasu. [1] Tutaj trzeba uważać na enty – będzie ich sporo, w dodatku w groźniejszej wersji. [2]

Idąc dalej tą drogą trafimy na bardzo silnych przeciwników i ruiny zakonu. [1] W nich będzie urzędował kot – powiernik **Forest Hunter Covenant**. [2]

W pewnej części tej lokacji trafimy też na schodki w górę i zamknięte przejście – to drzwi, które widzieliśmy wcześniej (przed walką z **Moonlight Butterfly**). Można je otworzyć tylko od drugiej strony za pomocą **Cresta**, który kupimy u kowala.

Wracamy za legowisko kotów. W tej części trafimy na dziwny **lud grzybów** – małe jednostki zignorują bohatera i warto dać im spokój. [1] W głębi lasu znajdziemy jednak jeziorko z dwoma **gigantycznymi grzybami**, chroniącymi skrzyni z **Enchanted Ember**. [2]

W walce z grzybami rodzicami (bo zakładamy, że pragniesz zdobyć **Enchanted Ember**), wystarczy prowokować je do ataku, wycofywać się i **uderzać po ich nietrafionym ciosie**. **Uwaga**: grzyby mają duży zasięg (wbrew pozorom!) i czasami wyprowadzają dwa uderzenia pod rząd. Ich ciosy są mordercze, jeśli trafią!

Wybijamy dwa duże grzyby [1] i **zgarniamy skarb**. [2]

Od tej strony także można dojść do wspomnianego wcześniej **zrujnowanego klasztoru z kotem**. [1] Koniecznie zaglądamy za budynek – w skrzyni znajduje się **Stone Armor**. [2]

Po zwiedzeniu całej lokacji możemy udać się w **kierunku dużego, zamglonego przejścia**. [1] Prowadzi do niego mostek z kamienia. [2] Tutaj zmierzymy się z bossem **Great Grey Wolf Sif**.

N e w L o n d o R u i n s

W **New Londo** spotkamy zjawy. Aby je zabić trzeba **posiadać przeklętą broń**, być pod **wpływem klątwy** lub stosować przedmiot **Transient Curse**, który pozwala zadawać im obrażenia. Sporo itemów tego typu znajdziemy w zwłokach w **New Londo**. Wypadają one też z zabitych duchów. Każdy **Transient Curse** działa około 5 minut więc musimy uważać, aby ich nie marnować.

Do tej lokacji podchodzimy dopiero po zdobyciu przedmiotu **Lordvessel**!

Zjeżdżamy windą z **Firelink Shrine** i kierujemy się w dół, na **drewniane mosty**, zbierając po drodze przedmioty. [1] Droga prowadzi nad wodą – nie możemy wpaść do niej. [2] Po drugiej stronie mostów **można zejść do płytkiej części jeziora**.

W walce z duchami **musimy upewnić się, że możemy zadać im obrażenia**. Metody walki ze zjawami opisaliśmy wyżej – najprostszą jest użycie **Transient Curse**.

Po zabiciu dwóch pierwszych zjaw, wchodzimy na górę po schodach. [1] Tam trafimy na kolejnych wrogów. [2]

Uważamy po wejściu na most i pomiędzy mury. [1] **Duchy przygotowały tutaj pułapkę** – gdy wyjdą spod ziemi, wycofujemy się i sukcesywnie je wybijamy. [2]

Idziemy do końca korytarza i skręcamy w lewo. Schodzimy krętymi schodami w dół. [1] Na dole droga skręca w prawo koło kolumn. Najpierw możemy zebrać przedmiot przed nami, na nadwątlonej części muru. **W skale czai się duch** (zjawy mogą atakować PRZEZ obiekty fizyczne, wywabiamy go na zewnątrz). [2]

Idziemy wzdłuż kolumn. Możemy zajrzeć za róg, gdzie leży kolejny przedmiot pilnowany przez **strzygę** (atakuje okrzykami). Później przechodzimy przez zamglone przejście [1] i wspinamy się po schodach. [2]

Na schodach możemy zauważyć jednego z duchów, który szykuje na nas zasadzkę – jest nad kolumnami prowadzącymi do przedmiotu. [1] W tym miejscu znajduje się też zejście na dół po **drabinie**. [2] Droga prowadzi do kolejnego opcjonalnego przedmiotu.

Idziemy dalej w lewo, **pomiędzy kolumnami**. [1] Droga skręci w lewo, w dół po schodach. [2]

Za zakrętem [1] jest wejście w prawo do **budynku**. [2]

W tym miejscu trzeba bardzo uważać – **z dołu lokacji (a dokładniej z wody) może przylecieć sporo zjaw**. Pamiętajmy, że mogą one zaatakować nas przez ścianę – także podłogę! [2]

Po wybiciu większej grupy duchów z dolnej części lokacji, wchodzimy przez drzwi i szukamy pomieszczenia z dużymi wazami.

W jednym z sąsiednich pomieszczeń stoi Strzyga – to oczywiście pułapka. [1] Zabijamy ją i inne duchy, po czym wchodzimy do kominka. [2]

W kominie jest drabina prowadząca w górę – uwaga, podczas wspinaczki mogą zaatakować nas duchy! [1] Na górze spotkamy **Ingwarda**. Rozmawiamy z nim – jeśli mamy **Lordvessel**, da nam **klucz do pieczęci**. [2] Alternatywną metodą (kiedy nie mamy Lordvessel) jest zabicie **Ingwarda**. To jednak średni pomysł – **NPC potrafi leczyć klątwy**.

Po uzyskaniu klucza wracamy drabiną na dół i przechodzimy przez kolejne przejście z pomieszczenia z dużymi wazami. [1] Okrążymy pomieszczenie i zbierzemy przedmiot. **Przeskakujemy przez wyrwę za nim i schodzimy w dół schodami**. [2]

Na dole nie wybiegamy jeszcze na zewnątrz, ale **skręcamy korytarzem w prawo**. [1] Okrążamy budynek korytarzami – na końcu trafimy na balkon z duchem i pierścieniem **Cursebite**. [2]

Wracamy kawałek i wychodzimy na zewnątrz przed schodami do góry. Tutaj możemy zejść w lewo na małą wieżyczkę po opcjonalny przedmiot. [1] **Dalsza droga prowadzi jednak schodami za rogiem**. [2]

Podążamy dalej jedyną drogą [1] i **wchodzimy do wieży na wprost**. [2]

W środku **szukamy kraty i otwieramy ją przy pomocy Key for the Seal**. [1] Przesuwamy **dźwignię**. [2]

Woda w lokacji zostanie wylana, dzięki czemu otrzymamy dostęp do niższego poziomu.

Co więcej – **zaczną działać windy**. W wieży możemy przyzwać jedną z nich. Zanim zjedziemy na dół, warto jednak przeszukać okolicę.

Udając się na szczyt wieży znajdziemy łuk i strzały. Stąd widać też dolinę Drake'ów.

Możemy też wrócić się przed wieżę i wspiąć się na schody prowadzące w górę. [1] Tutaj znajdziemy przedmiot oraz **Rare Ring of Sacrafice** (leżu na dachu kaplicy, na który trzeba przeskoczyć). [2]

Kiedy będziemy gotowi, **zjeżdżamy w dół windą**.

New Londo Ruins – Niższy poziom

W New Londo Ruins znajdziemy bossa Four Kings. **Żeby móc podjąć z nim walkę, potrzebujemy pierścienia Ring Covenant of Artorias** (przedmiot zdobyty w walce z wilkiem **Sif**).

Na dole zaatakuje nas **Darkwraith** – szkielet uzbrojony w miecz. W walce z tymi wrogami musimy uważać na ich atak chwytający (biała magia), tarczę (czarna magia) i sekwencje ciosów – najlepiej atakować ich od tyłu. [1] Zabijamy go i **mijamy niebieskie Drake'i**, wchodząc po schodach po lewej. [2]

Udajemy się do **drewnianego budynku**. [1] W środku spotkamy kolejnego wroga. [2]

Za budynkiem pokonujemy kolejne zamglone przejście. [1] Zaraz za nim kręci się dwóch przeciwników – staramy się wywabić ich **pojedynczo**. [2]

W prawej części lokacji znajduje się też miniboss – **wielki szlamowiec**. Walka z nim nie jest trudna jeśli będziemy trzymać się za nim i szybko atakować. Potwór pluje czarną mazią, atakuje włocznią wysuwającą się z jego „pyska" i współdziała z wybuchającymi czaszkami (trzeba uskoczyć kiedy zaczną wybuchać).

Za szlamem czai się kolejny potwór. Znajdziemy tu też **Humanity** i dwa przejścia – to po lewej prowadzi do windy w górę (do lokacji, którą zwiedziliśmy wcześniej). Droga w prawo pozwoli wziąć przedmiot znajdujący się w pomieszczeniu ze szlamem na wyższej półce. Idziemy nią. [2]

Gdy wybierzemy drogę w prawo za szlamem możemy okrążyć wcześniejsze pomieszczenie na wyższym poziomie. **W końcu dojdziemy do wąskich schodów prowadzących jeszcze wyżej**. [1] Tam znajdziemy skrzynię z **Very Large Ember**. [2]

Po zebraniu powyższych przedmiotów wychodzimy na obszar z płytką wodą. [1] W okolicy czają się dwa upiory – **zwabiamy je pojedynczo**. Przeszukujemy też obszar w poszukiwaniu przedmiotów. [2]

Ukryty przedmiot – **Titanite Chunk** – jest za **iluzoryczną ścianą**. Broni go kolejny przeciwnik.

Dalsza droga prowadzi **w górę po schodkach**. W pomieszczeniu znajduje się **kolejny szlamowiec** i **wojownicy**. Wywabiamy najpierw mrocznych rycerzy [1] w potem zabijamy szlam. [2]

Zbieramy przedmiot ze skrzyni [1] i kierujemy się do **zamglonego przejścia**. [2]

UWAGA – po wejściu przez te zamglone przejście nie możemy wrócić – chyba, że pokonamy Four Kings lub zginiemy w boju. Żeby dostać się do bossa potrzebujemy też **Ring Covenant of Artorias** – przedmiot zdobyty w walce z wilkiem Sif.

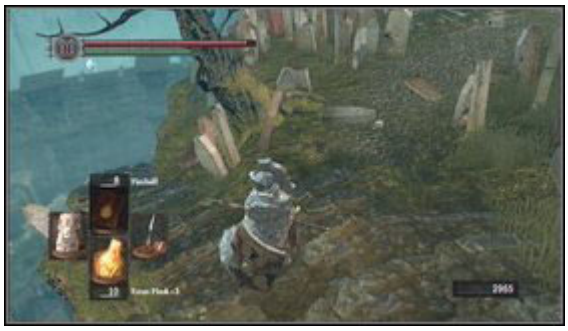
Schodzimy w dół schodami.

Gdy dotrzemy do ślepego zaułka, przywdziewamy **Ring Covenant of Artorias** i skaczemy w dół!

T h e C a t a c o m b s

Przed wycieczką do tej lokacji warto **wyposażyć się w łuk, strzały i posiadać na stanie broń Divine**. Taki oręż pozwala zabić szkielety – w innym wypadku będą się odradzać.

Kolejną kwestią dotyczącą tego miejsca, jest obecność nekromantów. Ci przeciwnicy będą produkowali nowe szkielety – zabijając ich ułatwimy sobie sprawę. Raz zabity nekromanta znika ze świata gry.



Droga do **The Catacombs** wiedzie z **Fireshrine** za wielkiego kruka. Wchodzimy pomiędzy nagrobki. [1] **Walczymy ze szkieletami – uderzając je mocnym ciosem sprawimy, że się rozpadną, co ułatwi walkę**. W pewnym momencie **dojdziemy do rozwidlenia** – w dół jest wejście do katakumb, w prawo, do paru wrogów i interesujących przedmiotów [2]

Idąc w prawo będziemy musieli pokonać parę małych szkieletów i jednego dużego. [1] Za nimi znajdziemy miecz **Zweihänder** oraz **lornetkę** (przy skarpie). [2]

Droga w dół prowadzi do podziemi.

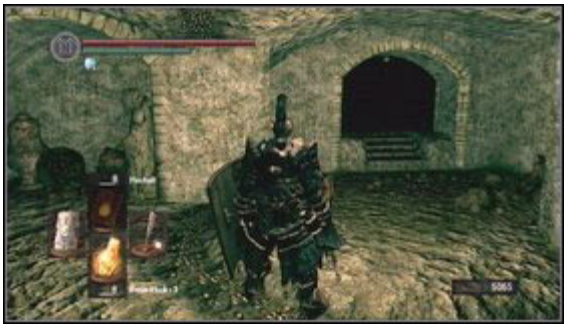
W katakumbach spotkamy kolejne szkielety – **bijemy je bronią Divine** – oraz **czaszki**. Te wybuchają przy bliskim kontakcie. Trzeba uskoczyć przed wybuchem. [1] **Schodzimy w dół po drabinie**. [2]

Kierujemy się w boczną odnogę. [1] **Przechodzimy przez pomieszczenie z kolumnami do wyrwy w murze**. [2]

Poniżej trafimy na pierwszego **nekromantę**. Zabijamy go i rozpalamy **ogień**.

Używamy **dźwigni koło ogniska** [1] i wracamy na górę – **otworzyły się drzwi**. [2]

Zaraz po wejściu do niebieskawej części lokacji z wodospadem możemy ustrzelić nekromantę. Jest po drugiej stronie przepaści. [1] Później **przedostajemy się na drugą stronę po moście ze skał**. [2]



W środku eliminujemy wrogów i ruszamy dalej. [1] **Na rozwidleniu skręcamy najpierw w prawo** – aby zebrać przedmiot (w krypcie będą szkielety). [2]

Za rogiem [1] trafimy do korytarza, na końcu którego będzie szkielet–łucznik. [2]

Po wyeliminowaniu wrogów **wychodzimy na zewnątrz**.

Prawdopodobnie trafimy na kolejne wybuchowe czaszki. [1] **Ruszamy dalej wzdłuż zbocza walcząc ze szkieletami**. Uwaga na posągi – dwa z nich to **pułapki z kolcami**. [2]

Na końcu drogi **przełączamy dźwignię, aby obrócić most**. [1] Bijemy się na nim z dwoma szkieletami. [2]

Po drugiej stronie mostu tłuczemy nekromantę.

Obok nekromanty jest mała komnata – **gdy wejdziemy głębiej, wpadniemy do dziury**. [1] Trafimy do korytarza na końcu którego będzie jaszczurka ze specjalnymi surowcami – nie biegniemy jednak do niej, gdyż okoliczne posągi to pułapki. Przechodzimy obok nich z uniesioną tarczą. [2] Żeby wrócić z tego miejsca do punktu wyjścia, trzeba wspiąć się po drabinie i wpaść do kolejnej dziury. Następnie znowu przechodzimy mostem (gdyż dostaniemy się w pobliże przełącznika, którym go obróciliśmy).

Schodzimy w dół schodami – po drodze zaglądamy do bocznych pomieszczeń. [1] Na dole znajduje się komnata ze szkieletami, posągiem–pułapką i duszą. [2]

Dalsza droga wiedzie jednak następnymi schodami w dół. [1] W bocznej komnacie znajduje się **przełącznik**. [2]

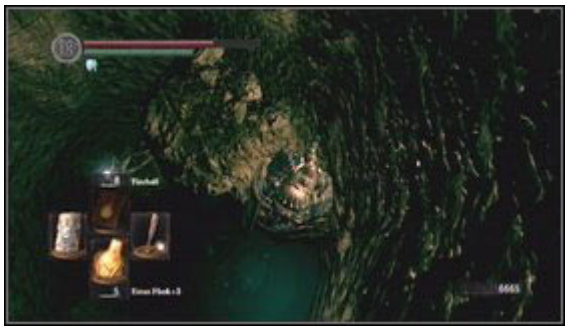
Dźwignia otwiera drzwi na górze schodów.

W ciemnym tunelu skręcamy w lewo. [1] Później pniemy się **pod górę wzdłuż posągów**. [2]

Za ostatnim posągiem jest **tajemne przejście** (uderzamy w skałę) [1] do **ogniska**. [2]

W tym momencie możemy udać się w **dwie strony**.

Wchodząc po drabinie koło tajnego przejścia do ogniska [1] **dotrzemy do przełącznika obracającego kolejny most**. [2]



Wracając się do krętych schodów w dół (prowadzących do wcześniejszego przełącznika), możemy dojść do kowala Vamosa. [1] Wystarczy zsunąć się wzdłuż prawej ściany w dół. [2]

Na dole zeskakujemy przez otwór w podłodze. [1] Po krótkiej scence możemy skorzystać z usług **Vamosa**. [2]

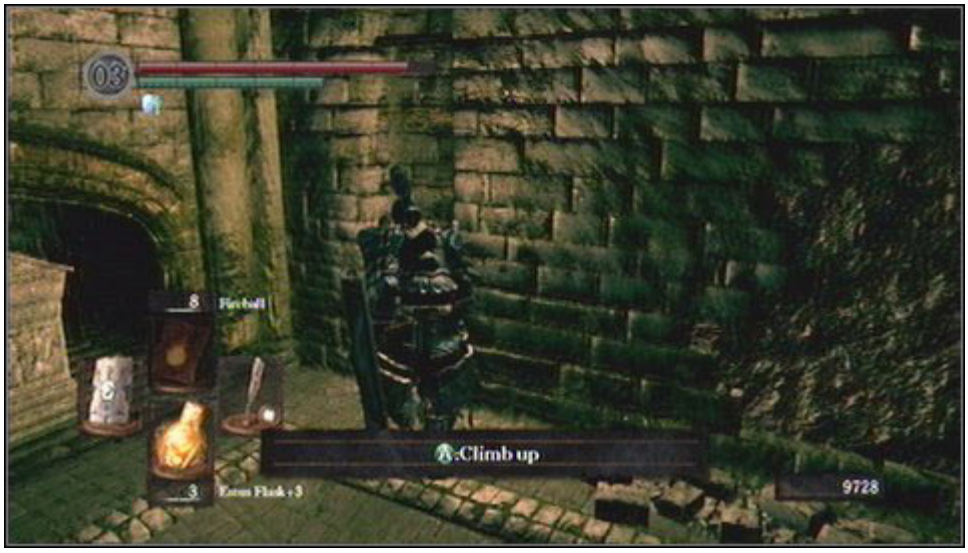
Od Vamosa wychodzimy przez przygotowaną przez niego dziurę. [1] Na zewnątrz trzeba zmierzyć się z **Pinwheelami** – blokujemy je tarczą i uderzamy gdy się zatrzymają. Najlepiej ustawić się pod ścianą, aby wrogowie się na niej zatrzymywali. [2]

Z tego miejsca możemy udać się w dwie strony – **idąc w prawo od Vamosa trafimy do komnaty bossa**. [1] **W drugą stronę, wrócimy do ominiętej części lokacji** (do której normalnie dostalibyśmy się obróconym wcześniej mostem). [2] Po drodze może zaatakować nas rycerz.

Warto wrócić się do wcześniejszego segmentu, aby pozbyć się nekromantów i zdobyć dodatkowe przedmioty. **Gdy udamy się w drogę powrotną i dotrzemy do korytarza, skręcamy w lewo – zaraz za rogiem czeka nekromanta w towarzystwie dwóch szkieletów**. [1] Wyżej dostaniemy się za pomocą **drabin**. [2]

W komnacie z dwoma grobami możemy najść na wyraźnie oznaczone miejsca, aby spaść niżej i zebrać dodatkowe przedmioty.

Wchodzimy na samą górę po drugiej drabinie.



Trafimy do ciemnego korytarza – po jednej stronie będzie Titanite Demon. Demon broni dostępu do trzech Eye of Death i **tajnego pomieszczenia z Nito** (w trumnie). [1] Idąc w przeciwną stronę wyjdziemy na zewnątrz [2]

Podążając w tym kierunku trafimy w końcu do przejścia za mgłą, które wcześniej widzieliśmy od drugiej strony (do niego prowadził obrócony most). [1] W dolnej części komnaty z zamglonym przejściem jest zamurowane przejście – rozwalamy je. [2]

Po drugiej stronie obracamy się w prawo – zeskakujemy na szkieleta poniżej i zabijamy go. [1] Zeskakujemy jeszcze niżej i wybijamy przeciwników. Udajemy się schodkami do korytarza, na końcu którego majaczy duży posąg. [1]

W połowie drogi do posągu zeskoczy na nas **duży szkielet**. [1] Zabijamy go i bierzemy pierścień z grobowca (Darkmoon Seance Ring). [2]

Obok grobowca jest jeszcze jedno przejście – wyrwa w murze. [1] Idąc tą drogą trafimy na kolejnego nekromantę. [2] Dalej znajdziemy cud **Tranquil Walk of Peace**.

Po wyczyszczeniu lokacji udajemy się na dół i podejmujemy walkę z Pinwheel.

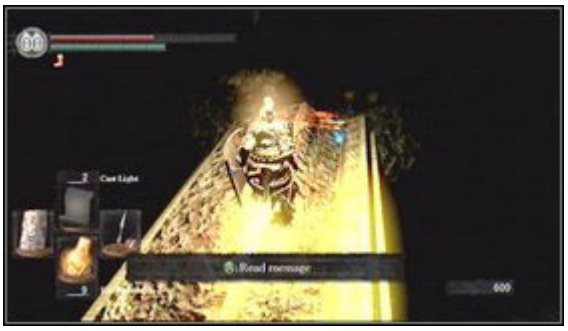
T o m b o f K i n g s

To specyficzne miejsce jest pogrążone w całkowitej ciemności – nie próbujcie więc nawet podkręcać ustawień monitora/telewizora. Żeby poradzić sobie w tak trudnych warunkach możemy skorzystać z trzech rozwiązań:

– **użyć czaru** – **Cast Light**

– **użyć latarni** – **Skull Lantern**

– **użyć świecącego hełmu** – **Sunlight Maggot**



Kiedy już zapewnimy sobie światło, **ruszamy w dół po murze**. [1] Pokonujemy pierwszego przeciwnika. [2]

Zjeżdżamy niżej po kolejnej kładce. [1] Poniżej trafimy na 1–2 duże szkielety – najlepiej atakować je pojedynczo. [2] Będziemy też pod ostrzałem łuczników.

Alternatywną metodą schodzenia niżej jest zsuwanie się po zboczu – robimy to tylko, gdy wiemy, że poniżej jest kładka. [1] Po 2–3 platformach do zsuwania trafimy na NPC Patchesa. **ZANIM Z NIM POROZMAWIAMY SZUKAMY OGNISKA**. Jest nieopodal, nieco niżej.

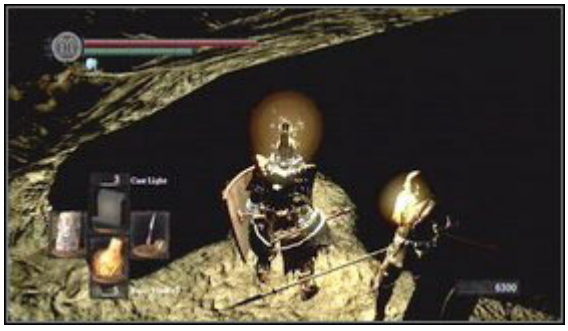
Nad ogniskiem jest przejście w górę (po zboczu). Tutaj trafimy na kilka szkieletów i łuczników. [1] Możemy też wspiąć się na drabinę, aby dostać do **małych ruin z kamienia**. [2]

Kiedy pokonamy parę szkieletów w ruinach, [1] możemy wspiąć się wyżej i zebrać parę przedmiotów – w tym **3 Eye of Death**. [2] W okolicy jest też pomieszczenie z wieloma szkieletami broniącymi **Large Divine Ember** – pokonanie ich jest trudne, więc możemy tylko udać się tam po przedmiot (i zginąć, aby wrócić do ogniska).

W drodze powrotnej z kamiennej budowli możemy odkryć przejście w skale. [1] Poniżej znajdziemy **kościane filary** – dość łatwych przeciwników – i dalszą drogę w dół. [2]

W tunelu zaatakują nas **dwaj Hollow** – walka z nimi może być trudna. Podnosimy tarczę i czekamy na moment do kontrataku. [1] W dalszej części lokacji, na otwartym terenie, znajdziemy parę przedmiotów i NPC – **Rhea of Thorolund**. Za zabicie swoich byłych ochroniarzy da nam cud **Replenishment** i pojawi się w **Undead Parish** (gdzie będzie sprzedawać czary). [2]

W okolicy kobiety mogą pojawić się **kolejne kościane filary**.



Alternatywnym sposobem przejścia powyższej sytuacji jest zagadanie do Patchesa. [1] Mówimy mu, że nie jesteśmy mnichami i podchodzimy do krawędzi. [2]

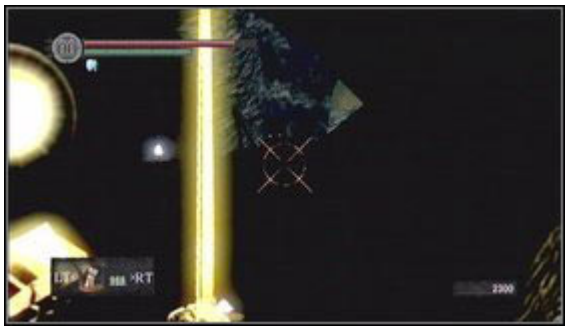
Patches zrzuci nas w dół. Tam zbieramy przedmioty (w tym **latarnię**) i szukamy kobiety z lewej strony – to **Rhea of Thorolund**. [2] W okolicy czają się jej **ochroniarze**. Wyjście z tej pułapki prowadzi przez powyższe pomieszczenie z **3 filarami kościanymi**.

Po uratowaniu **Rhea of Thorolund** na jeden z dwóch powyższych sposobów, mijamy Patchesa i idziemy dalej (jeśli daliśmy mu się zrzucić, rozmawiamy z nim – dostaniemy prezent). [1] **Idąc wzdłuż prawej ściany trafimy na prawdopodobnie najstraszniejszą bestię w całej grze – kościste psy.** W walce z nimi staramy się zabić je jak najszybciej. Najlepiej trzymać się na półdystansie lub za nimi (to nie jest łatwe, bo działamy nad przepaścią). Ich potężne kombinacje ciosów przebiją każdą obronę i potrafią zabić doświadczoną postać. [2]

Przechodzimy przez mgłę. [1] Przy następnej skale zatrzymujemy się – zobaczymy, że z lewej ostrzeliwuje nas szkielet (nie widać go). Co więcej, po chwili **nadbiegnie rycerz**. Wycofujemy się aby go zabić. [2]

Przechodzimy ostrożnie dalej, wciąż pod ostrzałem łucznika. **Kolejnego psa znajdziemy na wprost**. [1] Jeszcze jeden jest po lewej, na drodze w stronę strzelca. [2]

Po zabiciu obu psów idziemy w stronę łucznika po drugiej stronie i zabijamy go. [1] Schodzimy w dół przez dziurę w ziemi. [2]



Trafimy na rozwidlenie – idąc w prawy trafimy na ślepy zaułek, na końcu którego będzie Effigy Shield. [1] Podążamy w przeciwną stronę i kierujemy się w dół. Trafimy do miejsca z 1 psem i 1 dużym szkieletem. Wywabiamy go strzałą i zabijamy. [2]

Teraz trzeba uporać się z psem. Zabijamy go [1] i kierujemy się w lewo. Gdy ominiemy skały znajdziemy **ognisko**. [2] Rozpalamy je i wzmacniamy.

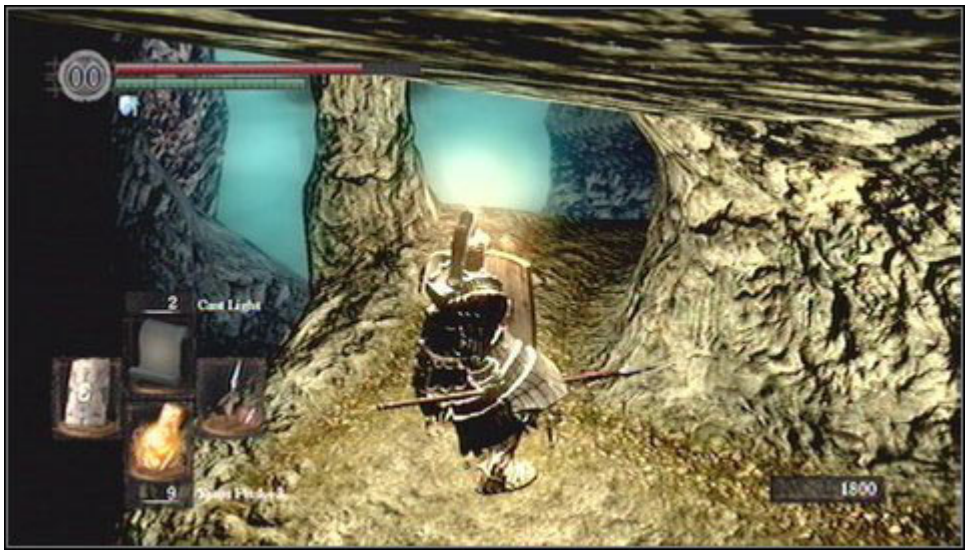
Wychodzimy z zaułka z ogniskiem i schodzimy w dół. [1] Niestety, musimy usunąć psa, który czai się nad nami. [2]

Na dole zbieramy przedmiot. [1] Bardzo prawdopodobne, że zainteresuje się nami szkielet z góry. [2]

Zabijamy jeszcze jednego psa stojącego na drodze. [1] **Podchodząc kawałek do przodu, zobaczymy, że po lewej jest jeszcze jedna bestia** – [2] możemy jednak zignorować ją i odbić w prawo.

Schodzimy w dół pochylnią. Zawracając pod nią dostaniemy opcjonalny przedmiot. [1] **Dalsza droga prowadzi drabiną w dół**. [2]

Trafimy do oświetlonej części terenu. Biegniemy wzdłuż skarpy.



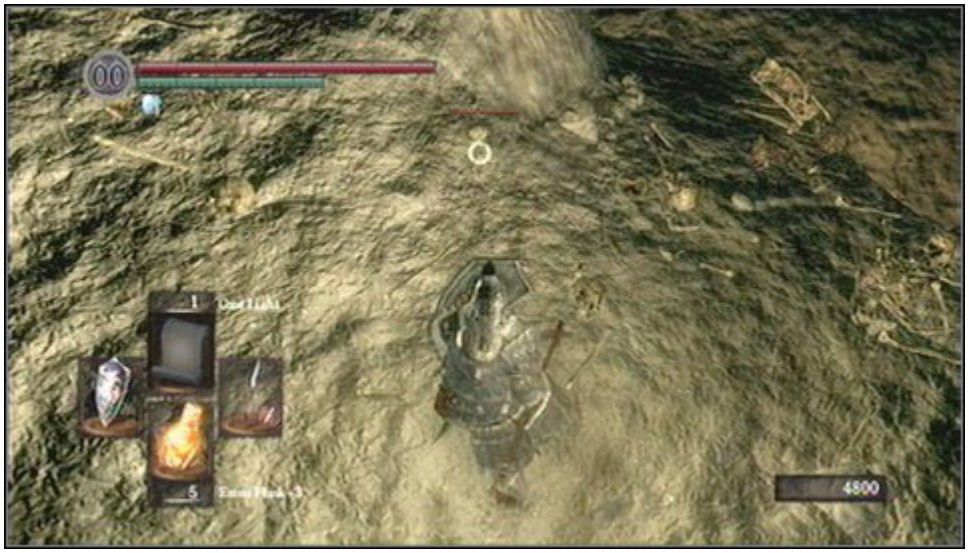
Skręcamy w prawo do jaskini.

W środku zobaczymy **kościane filary** i w oddali **szkieleta łucznika**, oraz czającego się obok niego **szkieleta z mieczem**. [1] Idziemy powoli do przodu eliminując filary – nowe będą wyskakiwały spod ziemi (także za nami). [2]

Uważamy na dwóch szkieletów – **łucznika lepiej zabić z odległości, aby mieć czyste pole do walki z szermierzem** (który nie zaatakuje nas dopóki nie podejdziemy).

Wchodzimy do następnej sekcji jaskini – tutaj trafimy na **słabsze, mniejsze wersje bossa Pinwheel**. [1] Jeśli mamy mocny łuk, **możemy zabić je z odległości**. [2] Bossowie strzelają stosunkowo słabą magią.

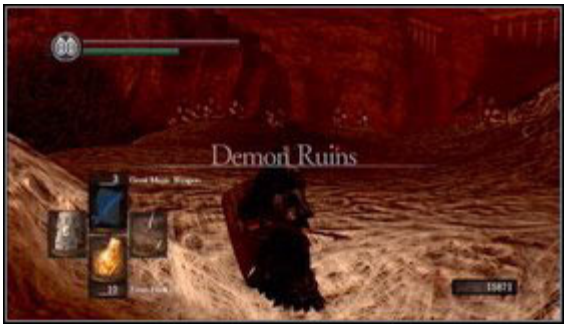
Uwaga – **pod nogami najprawdopodobniej zaczną pałętać się miniaturowe szkieleciki**. Zabijamy je, gdyż są toksyczne. Tute**jsza woda ma dość specyficzne właściwości – każdy krok wykonany w niej powoduje pojawienie się tego typu małych potworków**! Wchodzimy do niej tylko, gdy musimy.



Przechodzimy dalej wzdłuż lewej ściany. [1] Możemy zajrzeć na dół, aby zabrać przedmiot leżący w wodzie za skałą. [2]

Idąc dalej trafimy na przejście przesłonięte mgłą. Za nim czyha boss **Nito**.

D e m o n R u i n s



Po zejściu do **Demon Ruins** z **Queelaag Domain** [1] rozpalamy ognisko zaraz przy wejściu. [2]

Z tego miejsca prowadzą **dwie drogi**. **Najpierw musimy udać się w prawo, przez most**, aby pokonać demona **Ceaseless Discharge**.

Gdy zabijemy demona, zbiegamy w dół zbocza, ignorując istoty z jajkami na grzbietach.

U podnóża ponownie możemy wybrać się w dwie strony. **Na wprost w oddali zobaczymy miniaturowe wersje Taurus Demon**. [1] **Po prawej, wzdłuż zbocza, wiedzie droga do innej dalszej części lokacji**. Idąc w tę stronę trafimy na miniaturowe wersje **Capra Demon** oraz **dwóch kolejnych bossów**. [2]

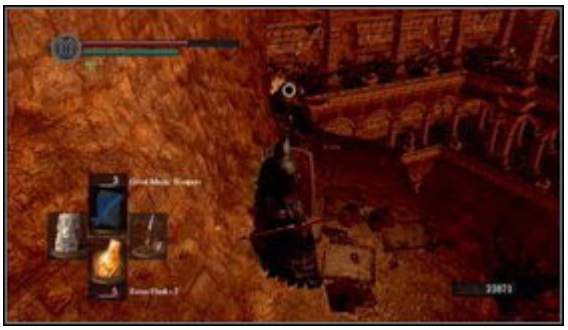
Najpierw czyścimy lewą stronę lokacji – zwabiamy pojedyncze minitaurusy z łuku. [1] W walce z nimi wystarczy robić uniki przed powolnymi atakami (alternatywą jest uzbrojenie się w mocną tarczę i zbroję – **Stone Armor**). Włócznia z obrażeniami od błyskawic sprawdzi się na nich świetnie. [2]

Gdy wybijemy Taurusy, przeszukujemy lokację w poszukiwaniu przedmiotów. Interesuje nas przede wszystkim **Chaos Flame Ember**, znajdujący się w lawie na końcu tej odnogi. Żeby wyciągnąć go z lawy. Dla tego przedmiotu warto zginąć – z jego pomocą stworzymy najlepsze ogniste bronie. **Jeśli mamy problem z podniesieniem przedmiotu, ignorujemy go – niedługo zdobędziemy pierścień chroniący przed lawą**.

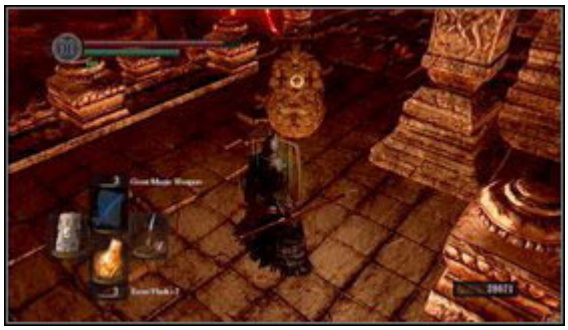
Podążamy w drugą stronę – w kierunku mostu, wzdłuż skał. [1] Znajdziemy tu zejście z filarami. [2] Kawałek dalej czai się mały **Capra Demon**, a potem kilku jego braci. **Wywabiamy bestię na otwarty teren**.

W walce z małymi Capra Demonami musimy uskakiwać przed jego ciosem znad głowy (kiedy łączy miecze) i blokować inne, słabsze uderzenia.

Schodząc dalej zboczem za pierwszym **Capra Demonem**, zachowujemy czujność. [1] W ruinach poniżej **zobaczymy całą grupę tych przeciwników**. Zwabiamy ich pojedynczo i zabijamy. [2]



Jeśli mamy mocną postać, możemy walczyć z Capra Demonami na zboczu. Bezpieczniej jest jednak wyciągnąć każdego z nich na wcześniejszy otwarty teren. [1] Zanim zejdziemy do ruin, zwabiamy jeszcze jednego Caprę, który stoi na niższym poziomie. [2]



Zbiegamy po schodach. [1] **Na dole zwracamy uwagę na posągi – część z nich ożyje**. [2] Walka z nimi jest łatwa, gdyż przeciwnicy są bardzo powolni. Gdy wróg zacznie pluć ogniem, okrążamy go i atakujemy od tyłu.

Biegniemy w stronę muru i skręcamy w lewo – na horyzoncie pojawi się wielka stonoga. [1] Zabijamy potwora. [2]

Pod stonogą znajdowało się ognisko – rozpalamy je. Uwaga: pamiętajmy, że po rozpaleniu ognia powrócą **Capra Demony**. Z tej pozycji będziemy musieli zabić jednego z nich, aby ruszyć w dalszą drogę.

Zbiegamy na dół schodami w stronę zamglonego przejścia. [1] Po drodze walczymy z nowymi posągami. [2]

Na dole zaatakuje nas Taurus – stosujemy podobną taktykę jak poprzednio. Cofamy się też na most, gdyż z prawej strony za nim wyjdzie kolejna stonoga.

Zabijamy robaka z odleglosci lub z bliska.

Zaraz za mostem jest opcjonalna droga w lewo – idąc nią spotkamy 2 Taurusy i trafimy do korytarza z kilkoma stonogami, na końcu którego znajdziemy Large Flame Ember. [1] Z Taurusami można walczyć na wąskiej ścieżce – o ile potrafi obronić się przed ich uderzeniami. W takim przypadku trzymamy się zawsze po stronie muru! [2]

W korytarzu za 2 Taursuami uważamy na robaki – **w sumie wyskoczy ich kilka**. [1] W razie problemów wycofujemy się i zabijamy je z łuku. [2]

Wracając na główną ścieżkę – podążamy w stronę mgły. Przed nią trzeba będzie zabić 2 kolejne statuetki. [1] Jesteśmy gotowi na walkę z **Demon Firesage**. Pomarańczową mgłę (o ile ją widzimy) [2] usuniemy zdobywając **Lordvessel** w **Anor Londo** i wykorzystując przedmiot! Sprawdź opis poświęcony artefaktowi

Przed samą walką zobaczymy odnogę w prawo – można tu zebrać przedmiot. Na końcu tej drogi jest przejście, dostępne tylko i wyłącznie dla członków **Chaos Servant Covenant**, posiadających rangę 2 (co wymaga ofiarowania 30 Humanity pajęczycy). Idąc tędy można ominąć dwóch bossów, co oczywiście nie jest najlepszym pomysłem, bo stracimy ich dusze oraz przedmioty!

Za komnatą z demonem trafimy na 2 kolejne posągi i rozwidlenie – schody w górę lub w dół. Idąc w górę trafimy na **skrót do komnaty Quelaag**. Na dole czeka kolejny boss – **Centipede Demon**.

Żeby aktywować skrót, **wystarczy stanąć na okrągłej windzie**.

Idąc w stronę demona (schodami w dół), trafimy na kolejne ognisko. [1] Do bestii dojdziemy krętym pnączem. [2]

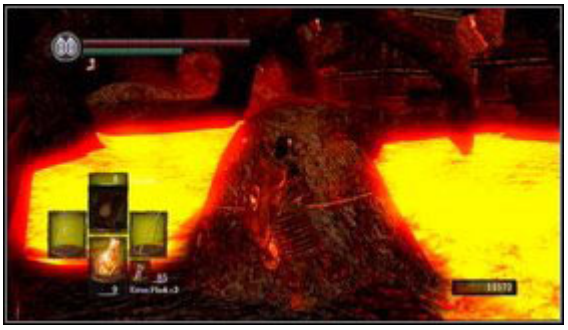
Lost Izalith

Po zabiciu Centipede Demon ubieramy Orange Charred Ring (ochrona przed lawą) i przechodzimy przez pomieszczenie, w którym walczyliśmy z bestią. [1] **Kierujemy się w lewą stronę i szukamy korytarza w ścianie**. [2]

Po drugiej stronie rozpalamy **ogień**.

Biegniemy w głąb lokacji na pnącze po lewej. [1] **Trafimy do obszerniejszej komnaty, pełnej półsmoków**. [2] Na szczęście zabite bestie nie respawnują się.

Najprościej wybić większość smoków przy pomocy łuku. Pozostając na pnączu przed łukiem, jesteśmy całkowicie bezpieczni i możemy ostrzeliwać bestie. [1] Podchodząc do nich można nawet namierzyć je, aby ułatwić sobie strzelanie. [2] Walka bezpośrednia z potworami jest trudna, więc warto uzbroić się w cierpliwość. Szczególnie, gdy nie dysponujemy mocnym łukiem – **Longbow +10** lub **Dragonslayer Greatbow** będą jak znalazł.



Po wybiciu kilku smoków, **kierujemy się w lewo**. Tutaj **zabijamy kolejną partię potworów**. [1] **Musimy wykorzystać fakt, że przeciwnicy są ogromni, więc blokują się między kolumnami**. Staramy się zablokować ich między kamieniami i strzelamy z łuku. [2]

Oczyszczamy tak lewą stronę i środek pomieszczenia (nie wchodząc jeszcze w głąb).

Kierujemy się w stronę wieży pośrodku lawy. [1] Przy niej pojawi się kilka posągów ziejących ogniem. [2] Uwaga na pobliskie smoki – mogą się nami zainteresować.

Okrążamy wieżę w poszukiwaniu wejścia. [1] W środku jest **skrzynia**. [2]

Z wnętrza pierwszej wieży możemy **wybić kolejnych wrogów**.

Gdy wybijemy smoki koło pierwszej wieży, **oczyszczamy teren przy sąsiedniej** (z nadbudową). [1] **Później udajemy się w jej stronę po pnączu, wiodącym nad lawą**. [2]

Dostaniemy się na **górną część drugiej wieży**. [1] Tutaj można zebrać **Twin Humanity**. [2] Stąd też łatwo dosięgniemy wiele kolejnych smoków.

W dolnej części wieży jest iluzoryczna ściana – jedna z bocznych. Uderzając w nią otworzymy wejście do środka. [1] Tutaj z kolei znajdziemy **ognisko**. Rozpalamy je! [2]

Eliminujemy smoki dokoła wieży.

Po wyeliminowaniu wszystkich smoków **ruszamy dalej na wprost od drugiej wieży, w stronę dachu leżącego w lawie**. [1] Przechodzimy pod nim na pnącze. [2]

Wspinamy się na górę [1] i schodzimy po drugiej stronie. [2]

W okolicy będzie sporo posągów ziejących ogniem.

Przechodzimy przez tunel, sukcesywnie eliminując posągi. [1] Po drugiej stronie trafimy na kolejne „oddziały”. [2]

Mijamy duże schody i skręcamy w prawo. [1] W zaułku za nimi jest dusza. [2]

Na szczycie schodów znajduje się dziwaczna bestia (chodząca ośmiornica?)– zwabiamy ją strzałami. [1] W walce z nią zachowujemy ostrożność: stojąc za długo blisko jej macek, narażamy się na połknięcie, co może skończyć się śmiercią. [2]

Wbiegamy na górę schodami i przechodzimy przez małe pomieszczenie w prawo. [1] Wyjdziemy na kolejny obszar z **trzema drogami**. [2]

Najpierw udajemy się w prawo. [1] Schodzimy po pnączu na niższą wieżę. Tutaj znajdziemy 2 statuetki oraz dwa przedmioty: duszę i **Rare Ring of Sacrafice** (na zewnętrznej części ściany, trzeba się delikatnie opuścić na konar). [2]

Wracamy do punktu wyjścia i wchodzimy schodami po lewej. [1] Na szczycie spotkamy groźnego przeciwnika – **maga**. [2] Czarodziej dysponuje atakami obszarowymi (wszystko zaczyna płonąć) oraz „miotaczem ognia” (w stylu statuetek, od których jest jednak znacznie szybszy).

Zanim zainteresujemy się dużym, zamglonym przejściem [1] idziemy na wprost. **Po skręcie w prawo trafimy na kolejnego potwora z mackami**. [2] Za nim jest skrzynia z czarem **Chaos Firewhip**.

Teraz możemy zajrzeć do dolnej części lokacji – schodzimy tam po pnączu. Uwaga na posągi – będzie ich sporo.

Na dole wybijamy kolejne posągi i skręcamy do tunelu, w którym **widać przedmiot**. [1] Podłoga zapadnie się. [2]

Szukamy rycerza–cebuli. [1] **Po krótkiej rozmowie, postać powinna ruszyć do ataku na mackowe potwory. Podążamy za nią i próbujemy ją uratować**. [2]

W wodzie zostaniemy zatruci i spowolnieni – warto ubrać tu pierścień Rusted Iron Ring (ułatwia chodzenie w mule). Zabijamy niedobitków [1] i omijamy dziury w ziemi. [2]

Za dziurą po prawej będzie wyjście na górę – schodami.

Kiedy przejdziemy za przeciwległą dziurą w ziemi, trafimy do długiego korytarza. [1] Idąc tędy także trafimy na schody, ale po drodze zgarniemy skarb ze skrzyni (w jednej z bocznych odnóg). [2]

Na górę wyjdziemy po jednym z pnączy.

Z tej części lokacji możemy przejść na długi most – **przez jeden z bocznych budynków**. [1] Na moście trafimy na **Titanite Demon** oraz złą wersję rycerza **Solaire of Astoria**. [2]

Titanite Demona możemy zabić na dwa sposoby – z bliska lub z półdystansu. Druga metoda jest bezpieczniejsza, ale powolna – wystarczy posyłać 1–2 strzały we wroga, pomiędzy jego czarami.

Na końcu mostu znajdziemy magiczne zwierze dające surowce (oczywiście zacznie przed nami uciekać). [1] A także wspomnianego **Solaire of Astoria**. [2] Rycerz nie jest szczególnie trudny – większość jego ciosów można zablokować. **W zamian za zabicie go otrzymamy jego zbroję i tarczę. Jeśli zabijemy wszystkie robaki kręcące się tutaj, otrzymamy świecący hełm**.

Po odwiedzeniu wszystkich zakamarków, **przechodzimy przez zamglone przejście, aby zmierzyć się z The Bed of Chaos**.

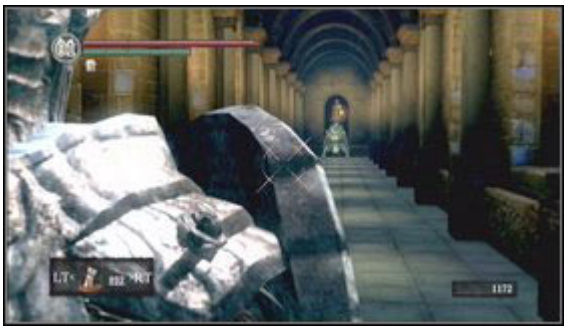
The Duke's Archives

Do **The Duke's Archives** możemy dostać się tylko po umieszczeniu **Lordvessel** pod **Firelink Shrine**.

Żeby dostać się do **The Duke's Archives** przenosimy się do ogniska **Anor Londo** (korzystając z opcji Warp) i wychodzimy na górę. [1] **Skręcamy w lewo – w stronę budynku**. [2]

Przebiegamy prawym wyjściem i zabijamy lub omijamy jednego rycerza blokującego przejście. [1] Podążamy dalej schodami. [2]

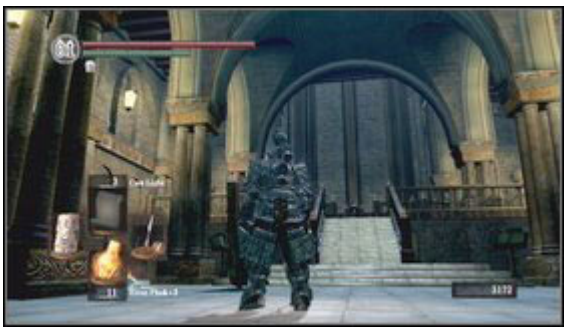
Dalsza droga prowadzi pod górę.



Trafimy do długiego korytarza – **na jego końcu czeka opancerzony dzik**. Możemy zwabić go strzałą. [1] Przyjmujemy atak zwierzęcia na tarczę. [2]

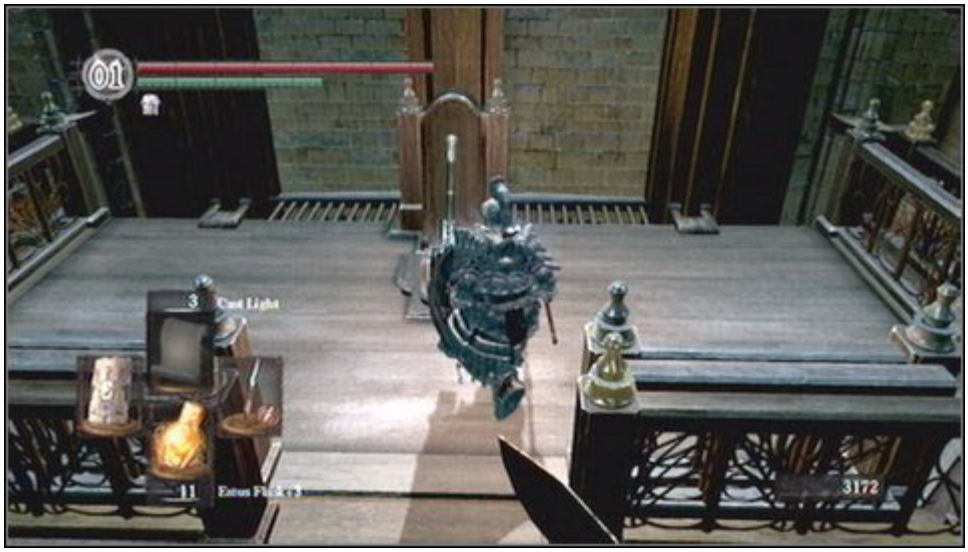
Walka z ulepszonym dzikiem nie jest szczególnie trudna – musimy trzymać się z jego boku i blokować ataki. Dzik potrafi kopać tylnymi nogami, atakować pyskiem, a nawet dosięgnąć nas, gdy chodzimy obok niego – w ostatnich z tych pozycji będziemy jednak zdecydowanie najbezpieczniejsi.

Po zabiciu dzika skręcamy w lewo i szykujemy się na... walkę z kolejną taką bestią, która czai się za zakrętem w prawo.



Trafimy do obszerniejszego pomieszczenia. [1] Rozpalamy **ognisko**. [2]

Korzystamy z windy pociągając dźwignię.



Na górze podbiegną do nas **kryształowe gobliny** – wycofujemy się za róg, aby ukryć się przed wrogimi łucznikami i zabijamy rycerzy. [1] Po zabiciu pierwszej partii wrogów, wchodzimy do środka i szukamy kolejnych. Cały czas chowamy się przed strzałami łuczników. [2]

Dobiegamy do łuczników i zabijamy ich. [1] Uważamy jednak na posiłki goblinów – przybiegną z następnej sekcji. **W kolejnym pomieszczeniu znajduje się ponadto wrogi mag**. [2]

Eliminujemy mniejszych wrogów, a następnie skupiamy się na magu.

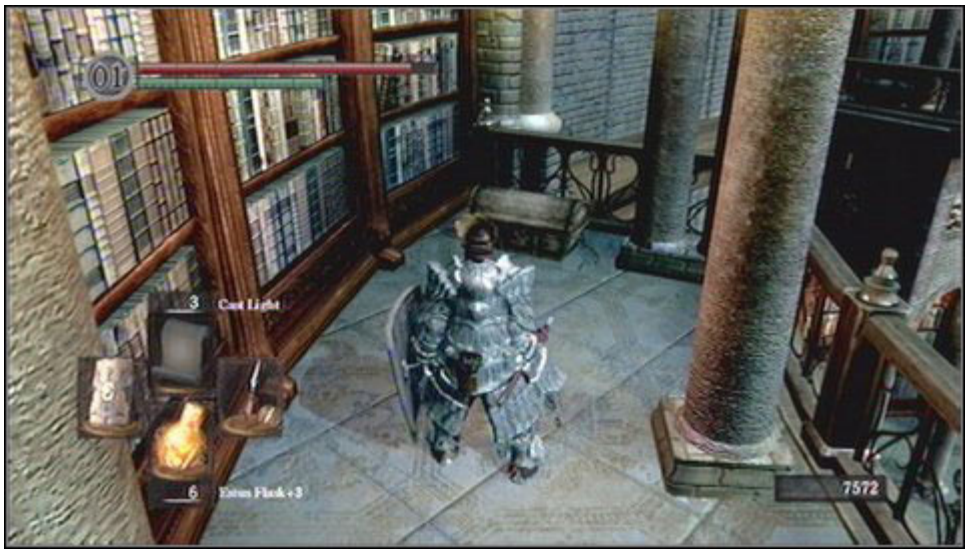
Alternatywną metodą oczyszczenia pomieszczenia jest **przebiegnięcie za lewy lub prawy regał z księgami**. [1] Stąd możemy zwabić większość niebieskich stworków. Co więcej, jest szansa na to, że mag przyjdzie do nas. [2]

Czyścimy parter i zbieramy duszę spod schodów.

Na schodach wzmagamy czujność – po lewej będzie łucznik, a po prawej kolejny wojownik. [1] Obiegamy piętro dokoła, eliminując wrogów. [2]

Zaglądamy na balkon.

Po obu stronach wewnętrznego balkoniku są też skrzynie – ale uwaga! Jedna z nich to potwór (przed otworzeniem ich uderzamy na próbę).



Po zebraniu wszystkiego, **używamy kolejnej windy**. [1] Trafimy do kryształowego pokoju. [2]

Biegniemy korytarzem w prawo. Zostaniemy zaatakowani przez kryształowego przeciwnika – jest dość łatwy, jeśli tylko zablokujemy jego ciosy. [1] **Wbiegamy po schodach na górę**. [2]

Na górze jest mgła prowadząca do bossa **Seath the Scaleless**. **W pierwszym podejściu do walki z nim nie możemy zwyciężyć – zginiemy w 100%** (to uzasadnione fabularnie). **Jeśli mamy dużo dusz i Humanity, warto założyć Rare Ring of Sacrafice –w ten sposób nie stracimy ich**.

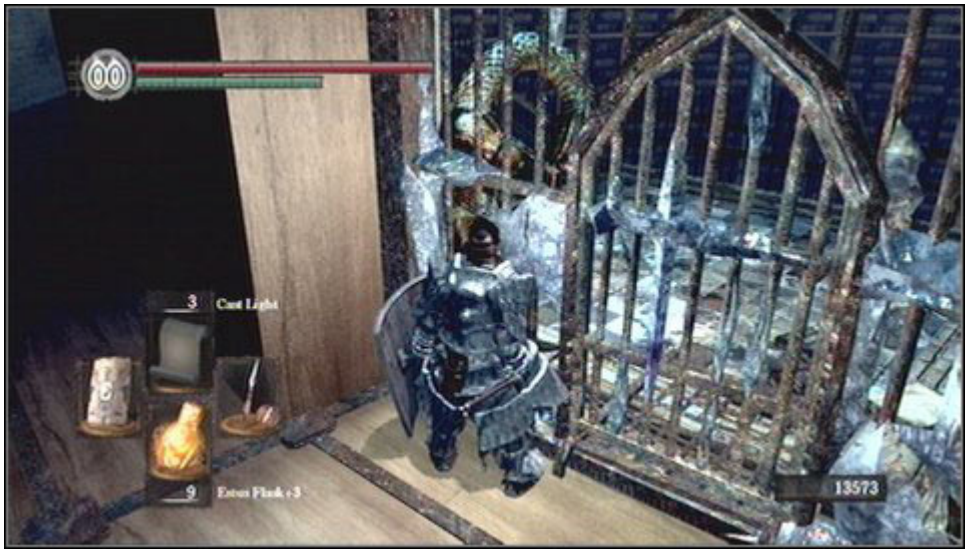
Przechodzimy przez mgłę.

Dajemy się zabić – w tych warunkach **Seath jest niezniszczalny**.

The Duke's Archives – Więzienie

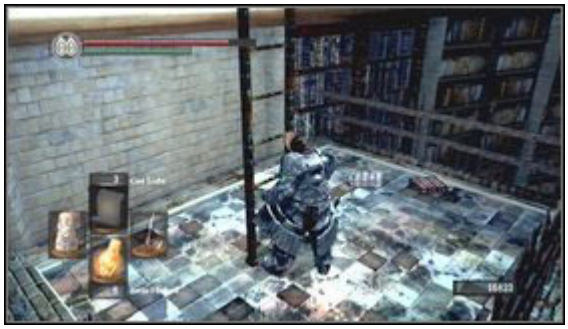
Po śmierci, pojawimy się w celi więziennej. Rozpalamy **ogień**. [1] Wybijamy potwory, które czają się w celi. [2]

Następnie atakujemy Jaszczura opierającego się o kraty po drugiej stronie i podnosimy klucz.



Po wyjściu z celi zobaczymy scenę, w której inny Jaszczur uruchomi pewien instrument. [1] Z dołu wypełzną **ośmiornice**. [2]

Ośmiernice są niebezpieczne w starciu bezpośrednim, ale mają pewną cechę – będą gnały przed siebie tylko, gdy nasza postać znajduje się na głównym korytarzy. [1] Można więc schronić się przed nimi w celi i z tej pozycji spokojnie je zabijać z łuku. Oczywiście w razie konieczności wychodzimy na zewnątrz, aby zwabić je bliżej. [2]



Po wybiciu najbliższych ośmiornic możemy udać się pod górę i wspiąć na drabinę. [1]

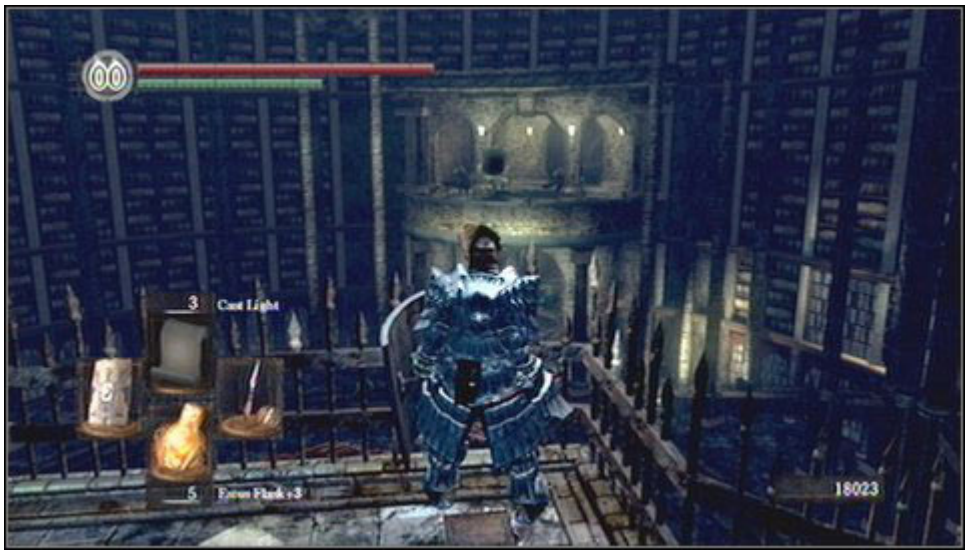
Drzwi do wyjścia będą zamknięte (klucz znajduje się na samym dole), ale z tego miejsca można **przejść na drewnianą kładkę i zeskoczyć na platformę poniżej**. [1] W celi znajdziemy zestaw **Maiden** oraz pierścień **White Seance Ring**. [2]

Po zebraniu przedmiotu biegniemy w dół, mając na uwadze ośmiornice (nowe mogą zainteresować się nami). **Otwieramy kluczem jedną celę poniżej startowej** [1] – w środku znajdziemy przeciwnika. [2]

Następna cela poniżej będzie zamknięta. **Udajemy się więc do trzeciej w kolejności od celi startowej**. [1] W środku można zeskoczyć z półki do niższej części więzienia. [2]

Tutaj zabijamy wroga i **bierzemy kolejny klucz**. Za jego pomocą możemy **otworzyć także celę powyżej** (znajdziemy w niej duszę).

Naszym następnym zadaniem jest **dostanie się na kładkę z instrumentem**, chronionym przez Jaszczury.



Na dole możemy zmierzyć się z ośmiornicami (musimy bardzo uważać, jeśli bestia nas pochwyci – zginiemy!) [1] lub **zignorować je i wspiąć się na drabinę**. [2]

U góry trzeba zachować maksymalną ostrożność – **patefonu broni dwóch wojowników i mag**.

Po zabiciu **obstawy bierzemy klucz do drzwi na samej górze tej komnaty** (ze skrzyni) [1] i **wyłączamy muzykę**, aby uspokoić ośmiornice. [2]

Alternatywnie możemy wybić wszystkie ośmiornice, aby dostać się do ich pomieszczenia. Najłatwiej zrobić to przy pomocy łuku z odległości. [1] Z dwóch przeciwników tego typu wypadną cuda **Bountiful Sunlight** oraz **Soothing Sunlight**. Kratę w pomieszczeniu bestii otworzymy **kluczem**, który znajdziemy później koło wejścia do **Crystal Cave** (trzeba będzie więc wrócić). [2]

Wychodzimy przez drzwi u góry.

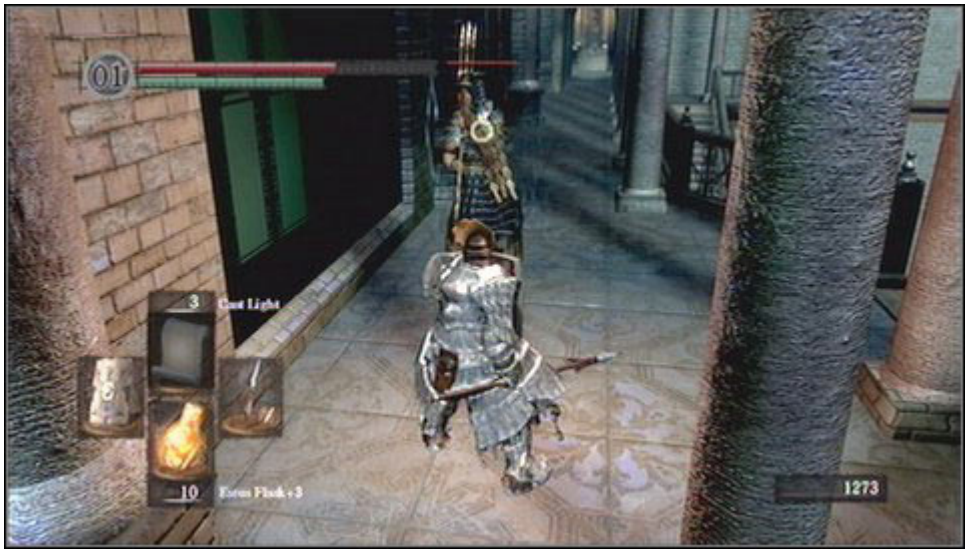
The Duke's Archives II

Po wyjściu zabijamy przeciwnika **ukrywającego się z prawej**. [1] Podążamy teraz **w stronę łucznika po przeciwległej stronie**. [2]

Nie biegniemy na strzelca, ale **wywabiamy jego kolegę, który czai się po lewej**. [2]

Wchodzimy schodami do góry i **skręcamy w prawo do biblioteki**.

W środku trafimy na **co najmniej dwóch magów** – jednego będziemy mogli zaatakować.



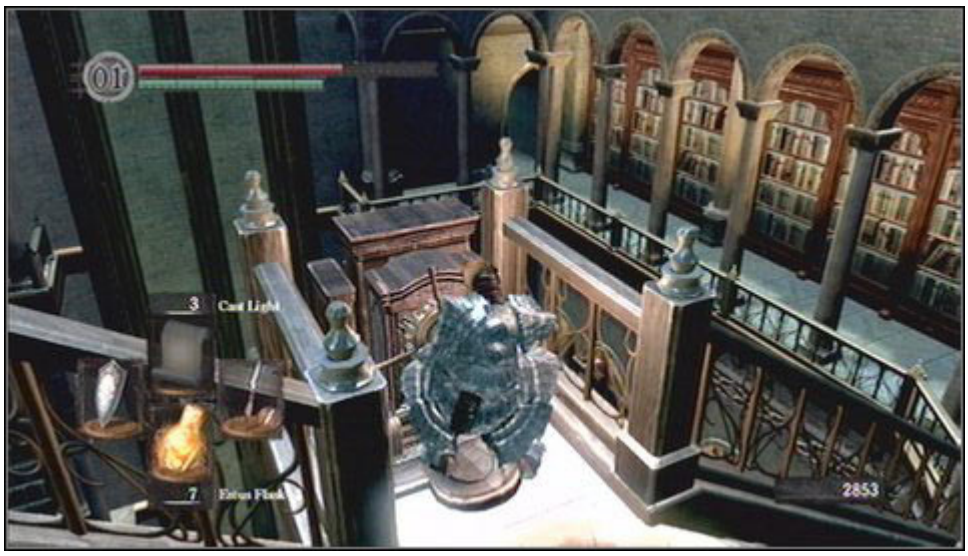
Drugi mag jest na wyższym poziomie biblioteki.

Jeśli mamy mocny łuk, możemy próbować zabić magów z odległości, co znacznie ułatwi dalszą drogą.

Biegniemy drogą w lewo przez mały tunel (w niektórych przypadkach magowie teleportują się w to miejsce). [1] Po drugiej stronie jest łucznik – uwaga jednak na wojownika czyhającego z prawej. [2]

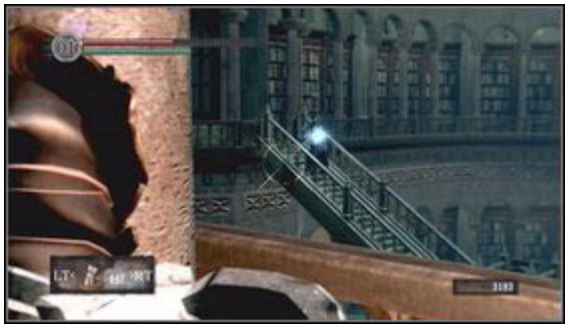
Wchodzimy na schody prowadzące do góry. [1] Po drodze miniemy przełącznik – na razie ignorujemy go, aby oczyścić wyższą stronę, do której zmierzamy. [2]

Kiedy zabijemy łucznika i żołnierza na górze, **wracamy do kołowrotka i używamy go**. Schody obrócą się.



Zabijamy łucznika po drugiej górnej stronie pomieszczenia. [1] Zanim ruszymy dalej górną częścią, można wrócić na dół, aby otworzyć skrzynię. [2]

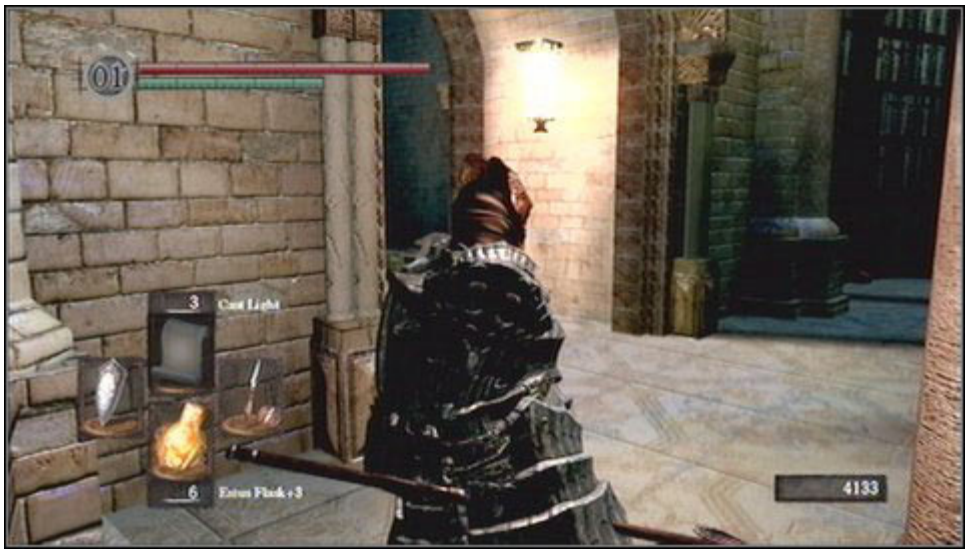
Manipulując obrotowymi schodami możemy też zeskoczyć na półkę poniżej z kolejną skrzynią – jest w niej kusza **Avelyn**. To jednak dość trudne zadanie – trzeba bowiem wybrać odpowiedni moment podczas gdy schody się obracają (aktywować kołowrotek i zbiec w dół tak, aby spaść na półkę). Wykonujemy to tylko, gdy nasza postać korzysta z kusz.



Wracamy schodami na górę i zabijamy kolejnego łucznika. [1] Za łukiem możemy dobić maga. [2]

W tej części biblioteki także obróciły się schody – zeskakujemy na nie przez przerwę w balustradzie.

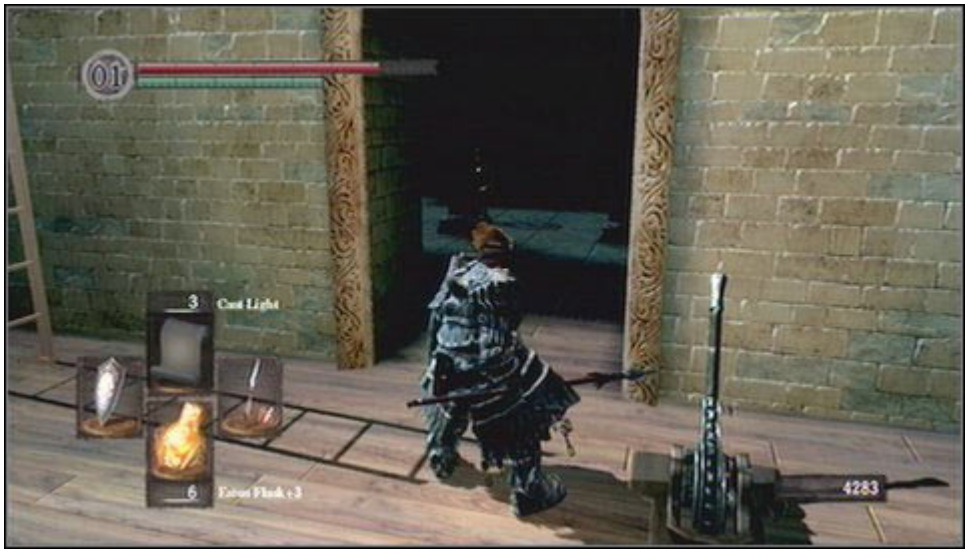
Wchodzimy na górę i otwieramy skrzynię po prawej. Znajdziemy w niej **Sorcery: Strong Magic Shield**. **Następnie obracamy schody ponownie i zbiegamy na dół do wyjścia**.



Zanim skorzystamy z drabiny, pozbywamy się łucznika.

Schodzimy po drabinie.

Na dole używamy **dźwigni**, aby otworzyć przejście.



W środku znajdziemy dwóch wojowników i łucznika na półce książkami. [1] Na balkonie wychodzącym z tego pomieszczenia jest **ognisko**. [2]

Idąc w górę schodami z tej lokacji (a konkretniej w lewo), dojdziemy do wcześniejszej części biblioteki.

Po zwiedzeniu powyższej odnogi, **wracamy do pomieszczenia, gdzie zeszliśmy po drabinie**. Tutaj udajemy się do **bocznego pokoju zawalonego książkami**, aby otworzyć skrzynię (**Blue Titanite Chunk**).

W pomieszczeniu obok, również zawalonym księgami, ale nieco większym, są kolejne dwie skrzynie (powinniśmy znaleźć: **Archive Tower Giant Cell Key** – klucz do lokacji, gdzie trzymano ośmiorcnie, **Crystal Ember**, zbroję **Channelers**), – UWAGA, **jedna z nich to Mimic** (atakujemy je przed otwarciem).

W tym samym pokoju korzystamy z przełącznika, aby otworzyć zejście w dół. [1] Tutaj otwieramy jeszcze jedną skrzynię (**Prism Stones**). [2]

Następnie przechodzimy przez mgłę.

Na zewnątrz trafimy do małego lasku, w którym kręci się sporo lodowych golemów. [1] **Schodzimy po drabinie i rozpoczynamy walkę z przeciwnikami** – wystarcz okrążać wolne bestie i atakować od tyłu. [2]

W okolicy czai się też **złoty golem** – jest nieco mocniejszy i robi większe wymachy rękoma. To oznacza, że nie będziemy bezpieczni w stu procentach za jego plecami.

Kilku przeciwników czai się przy murach – trzeba więc nieco uważać. W środkowej części lokacji można podnieść zbroję **Crystalline**, [1] a z prawej strony z tyłu pod murem **Blue Titanite Chunk.** [2]

Po zebraniu przedmiotów podążamy w stronę **Crystal Cave**.

Crystal Cave

Kryształowa jaskinia to dość zdradliwe miejsce – łatwo tutaj spaść w przepaść. Kolejnym utrudnieniem jest fakt, że będziemy musieli korzystać tu z niewidzialnych kładek, które można rozpoznać po odgłosach i płatkach śniegu opadających na nie.

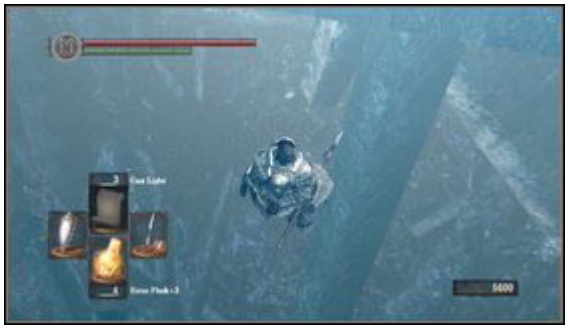
W jaskiniach trafimy też na **wielkie motyle** – jeśli nie zbliżymy się do nich, to nie zrobią nam krzywdy!

Po wejściu do jaskini skręcamy w prawo i walczymy z golemem. [1] Droga zawinie się w dół w prawo – podążamy nią jakiś czas. [2]

Za pierwszym golemem dojdziemy do zygzagowatej części podłoża. Tutaj zobaczymy pierwszą **niewidzialną ścieżkę po lewej** (a raczej rozpryski kryształów i płatków spadających na nią). W tle usłyszymy też **delikatny odgłos pękania kryształów**.

Wchodzimy na niewidzialną posadzkę [1] i przechodzimy do końca. Tu zabieramy **Humanity**. [2]

Schodzimy niżej konwencjonalną drogą, która zakręci w prawo.



Na dole dochodzimy do końca skały – w dole powinniśmy zobaczyć motyla. **Niewidzialna ścieżka prowadzi za ostrymi stalagmitami.** [1] Przechodzimy na wprost do **poprzecznej platformy**. [2]

Na tej kładce musimy zmierzyć się ze **złotym kryształowym golemem**. To trudny przeciwnik a miejsca jest niewiele – **najlepiej wybiec mu naprzeciw, aby mieć miejsce do cofania się**. Trzymamy go na dystans i po każdym jego ciosie atakujemy, a następnie cofamy się.

Po zabiciu pierwszego golema możemy przejść przedłużeniem niewidzialnej drogi dalej, [1] do równoległego kryształu. [2]

Na nim znajduje się kolejny **złoty golem** i **Blue Titanite Chunk**.

Następnie wracamy do miejsca, gdzie walczyliśmy z pierwszym złotym golemem i podążamy do końca kryształu na półkę skalną. Kierujemy się na jej lewą stronę (w oddali zobaczymy motyla nad nami). [1] Tutaj szukamy **niewidzialnej kładki** – powinna być na wprost. Zeskakujemy na niąi obracamy się – w tunelu zobaczymy trzy jaszczurki z surowcami. [2]

Przechodząc przez tunel w stronę motyla u góry dojdziemy do **Blue Titanite Slab** – droga nie jest jednak łatwa, gdyż **niewidzialna ścieżka po tej stronie zakręca mniej więcej w połowie drogi**!.

Właściwa ścieżka prowadzi w przeciwną stronę po kolejnej niewidzialnej kładce (po lewej w oddali zobaczymy motyla).

Także tutaj pod koniec następuje **mały skręt w lewo**.

Po drugiej stronie możemy skręcić w lewo, aby podnieść duszę. [1] **Droga do bossa prowadzi w prawo, do obszernej komnaty, pełnej wojowniczych małż**. [2] W walce z nimi uważamy na podwójną sekwencję ciosów i atak pożerający.

Gdy pokonamy 5 małż, wchodzimy w głąb jaskini, aby zmierzyć się z Seath, The Scaleless. Alternatywnie możemy ominąć małże i wbiec do jego komnaty (gdy zrobimy to jednak za pierwszym razem, część małż może dostać się tam za nami, przy kolejnych podejściach arena będzie odgrodzona mgłą).

Gdy zabijemy Seatha, korzystamy z ogniska.

K i l n o f t h e F i r s t F l a m e

Ostatnia lokacja, do której dostaniemy się po zdobyciu Lordvessel i czterech dusz: Seath the Scaleless, The Bed of Chaos, Gravelord Nito oraz The Four Kings. Gdy zbierzemy te elementy, udajemy się do jednego z dwóch wężosmoków: **Kingseeker Frampt** lub **Darkstalker Kaathe** i przenosimy do **Firelink Altar** (można też zeskoczyć do dziury, z której zwykle wyziera Frampt).

W **Firelink Altar ofiarujemy cztery dusze używając ołtarza**.

Otworzy się przejście do ostatniej lokacji w grze. **Uwaga – podjęcie walki z bossem i pokonanie go oznacza, że nie będziemy mogli wrócić do poprzednich loka**cji. Po podjęciu ostatecznej decyzji, prowadzącej do dobrego lub złego zakończenia, rozpoczniemy grę od nowa.

Zbiegamy na dół i podążamy przed siebie pomiędzy wydmami.

Po drodze walczymy z **dwoma rycerzami**. [1] Walka z nimi nie powinna być problemem – mają dużo życia, ale wszystkie ich ataki można przyjąć na tarczę. Poza tym, wojownicy są dość powolni – powinniśmy bez problemów móc zranić ich atakiem w plecy. [2]

Rycerze napotkani w tej lokacji wyrzucają parę ciekawych suroców: **Titanite Chunk, Red Titanite Chunk, White Titanite Chunk, Blue Titanite Chunk**. Jeśli ich potrzebujemy, to dobre miejsce do farmienia – wojownicy powracają do gry po każdej naszej śmierci lub powrocie do ogniska.

Gdy dotrzemy do mostów z fragmentów murów warto skręcić w prawo i zebrać zbroję Black Knight. [1] Zabijamy tez kolejnego wroga na wąskim moście. [2]

Później droga skręci w prawo. Na schodach spotkamy dwóch kolejnych rycerzy.

Na końcu znajduje się przejście do ostatniego bossa w grze – **Gwyn, Lord of Cinder**. **Pokonanie go uniemożliwia powrót do wcześniejszych lokacji i oznacza rozpoczęcie gry od nowa**! Powodzenia!

Dwa zakończenia gry

Po zabiciu **Gwyna** możemy wybrać jedno z dwóch zakończeń. **Jeśli użyjemy ogniska na jego arenie, odblokujemy dobre zakończenie gry** (Link the Fire).

Wychodząc z areny skończymy grę w wersji złej (Dark Lord).

Bonus: Valley of Drakes

Valley of Drakes to lokacja łącząca kilka innych miejsc – **Blighttown**, **New Londo Ruins** oraz **Darkroot Basin**. Przejście z poszczególnych lokacji można odblokować w odpowiednich fragmentach przygody, co zostało zaznaczone w opisie przejścia gry. Tutaj sprawdźmy jednak, co ciekawego znajdziemy w krainie niebieskich gadów.

Uwaga! Tak naprawdę nie trzeba zwiedzać tej lokacji, aby ukończyć grę. Jeśli więc sprawia Ci ona problemy, zostaw ją na później.

Kiedy wejdziemy do tej lokacji po raz pierwszy, najprawdopodobniej od strony **Darkroot Basin,** zobaczymy przed sobą most. **Pilnuje go niebieski drake**. Po drugiej stronie przejścia są kolejne bestie.

Drake to potężny przeciwnik, który mocno uderza z bliska i atakuje błyskawicami. W walce z nim musimy za wszelką cenę uniknąć kontaktu z jego pociskami. Bestia pluje prądem z miejsca i od czasu do czasu wzlatuje w powietrze, aby zrobi nalot. To oznacza, że potrzebujemy sporo miejsca do manewrowania. „Smoki" zwabiamy na otwarty teren. Jako, że przeciwnicy są wymagający, można na nich użyć mocniejszych środków – np. Poison Arrow.

Na moście znajdziemy przedmioty – **Brigand Armor** oraz **Spider Shield**. **Można wziąć je po zabiciu tylko drake'a przed mostem**. Jeśli inne zainteresują się nami, po prostu uciekamy. Na drugą stronę mostu warto się udać tylko, gdy interesuje nas **Red Tearstone Ring** (zwiększający atak o 50% przy życiu poniżej 20%).

Po zebraniu przedmiotów możemy udać się ścieżką w lewo. Musimy bardzo uważać, gdyż za zakrętem czai się kolejny drake (pilnuje wejścia do małej jaskini, w której jest **Humanity**). Jeśli nie chcemy z nim walczyć, można wyminąć go i uciec.

Ta boczna droga prowadzi do specyficznego przeciwnika – **Undead Dragon** – czyli smoka siedzącego na skarpie i pilnującego przedmiotów. **Bestia jest groźna tylko z bliska – polecamy więc zabicie jej z dystansu przy pomocy kilkudziesięciu strzał i czarów**. Po zabiciu potwora możemy zebrać **Astora's Straight Sword** oraz **Dragon Crest Shield**.

Bonus: The Great Hollow

W tej lokacji jesteśmy **narażeni na klątwę**. Warto wyposażyć się więc w dobrą zbroję na tą przypadłość (np. zestaw **Gold–Hemmed**, który zdobędziemy dość łatwo w **Demon Ruins**).

Wejście do **The Great Hollow** znajduje się na bagnach **Blightown**. **Szukamy gałęzi prowadzącej w górę pnia ogromnego drzewa** – uwaga: wejścia bronią pijawki. [1] Wspinamy się po gałęzi. [2]

W środku znajdziemy skrzynię – a za nią ścianę. Uderzamy w nią, aby odkryć tajne przejście (za chwilę będziemy musieli powtórzyć ten patent). [1] Zanim zejdziemy w dół drzewa, rozpalamy ognisko. [2]

Biegniemy gałęzią na wprost, **kierując się w dół**. [1] Schodzimy na szerszą kładkę. [2]

Po jej drugiej stronie można skrócić sobie drogę i zeskoczyć w dół na niższy poziom. [1] Tutaj może zostaniemy **zaatakowani przez żaby**. Uważamy na ich gaz – wywołuje klątwę obcinającą pasek życia o połowę!. [2]

Kierujemy się w dół od kładki do kładki. Przy jednej z nich znajdziemy **drabinę** – za jej pomocą można bardzo szybko dostać się w dół. [1] Korzystając z kolejnej drabiny w połowie drogi, schodzimy na poziom z podłogą. **Uwaga na dziury** – można tutaj łatwo spaść i się zabić!. Kolejną zmorą są przeciwnicy – następne czarne żaby. [2]

Schodzimy niżej kolejną drabiną, umieszczoną w środkowej części „pomieszczenia”.

Na „półpiętrze” spotkamy kolejne **żaby**. Zabijamy je i schodzimy gałęzią odchodzącą od środkowej części lokacji. [1] Trafimy na **małe grzybki** – nie są zbyt trudne, ale i tak zachowujemy czujność. [2]

Na samym dole trafimy na **większe grzyby**. Tutaj musimy zachować już ogromną rozwagę – atakować tylko po ciosach wrogów. Grzyby–rodzice są powolni, ale potrafią zabić jednym ciosem i zaskoczyć podwójną kombinacją uderzeń.

Alternatywną metodą zabicia dużych grzybów jest wycofanie się z powrotem na ścieżkę w górę – po kilku metrach „ścigający” nas przeciwnicy zablokują się na korzeniu. W tym miejscu możemy zabić ich z łuku.

Jeśli nie chcemy walczyć z wytrzymałymi grzybami, omijamy ich wbiegając do bocznego korytarza. Ta droga zaprowadzi nas do **Ash Lake**. [2]

B o n u s : A s h L a k e

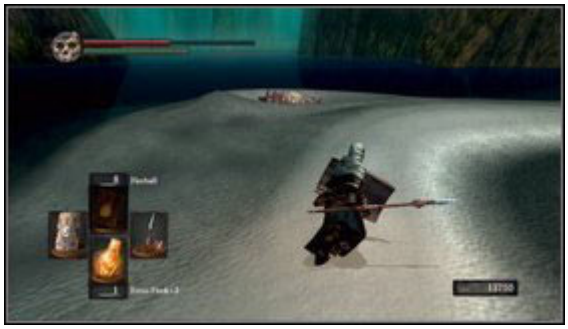
Ash Lake to przepiękna lokacja. **Schodzimy po grzbiecie martwego zwierzęcia**. [1] W oddali zobaczymy **Hydrę**. Nie atakujemy jej jeszcze. [2]

Rozpalamy **ognisko** na plaży po prawej.

Przystępujemy do walki z Hydrą. Musimy dostać się w jej pobliże, blokować ataki i uderzać w jej głowy. Pełny opis znajdziecie w poradniku o walce z Demonami.

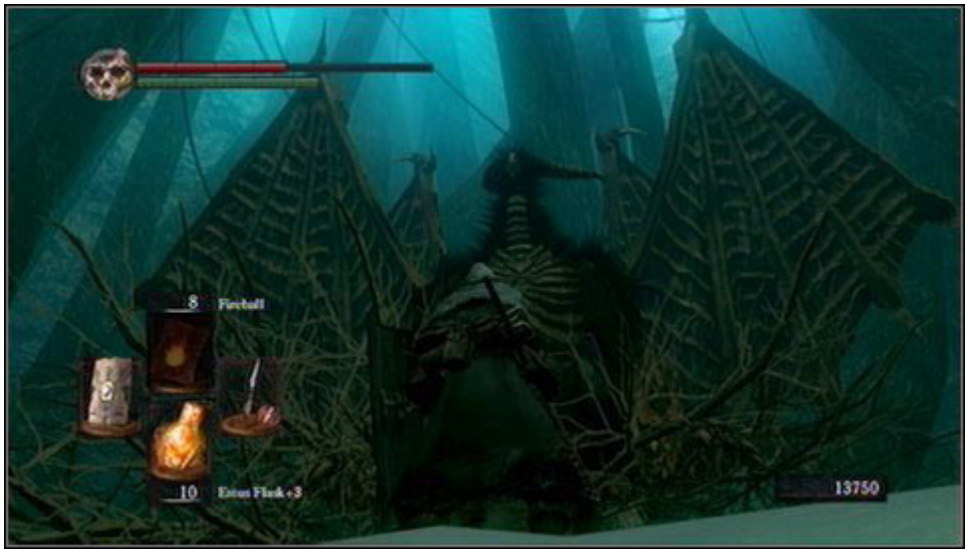
Po zabiciu Hydry przeszukujemy stronę lokacji z ogniskiem (można znaleźć smocze łuski). [1] Idąc dalej trafimy na małże – uważamy na ich ataki paszczą, gdyż mogą połknąć i przemielić bohatera. [2]

Za dwoma małżami dotrzemy do kolejnego drzewa [1] – w środku jest paru przeciwników. [2] Możemy też zdobyć tutaj cud **Miracle: Great Magic Barrier**. Żeby się do niego dostać, trzeba odszukać ukrytą rampę na zewnątrz drzewa i zeskoczyć na nią.



Biegnąc dalej po piasku [1] musimy uważać na **małże** zakopane w szerszej części wydmy. [2]

Na końcu mieszka smok – **Everlasting Great Dragon**, władna **Path of the Dragon Covenant**.



Ciekawostka – możemy bezkarnie obciąć ogon smoka (bestia nas nie zaatakuje i nie zerwiemy przymierza z nią). [1] W zamian za to otrzymamy **Dragon Greatsword**. [2]

Bonus: Painted World of Ariamis

Specjalna lokacja opcjonalna, do której dostaniemy się tylko, gdy znajdziemy Peculiar Doll. Lalkę dostaniemy po powrocie do **Undead Asylum** (sprawdź opis poświęcony tej lokacji) – leży ona w celi, w której rozpoczyna się cała gra.

Po zdobyciu lalki przechodzimy do **Anor Londo** i korzystamy z **dużych schodów–windy**. Musimy ustawić je w **środkowej pozycji**. Schodzimy schodami na dół, aby dostać się do katedry. **W niej wybijamy białych ninja i podchodzimy do dużego obrazu. Używamy go**.

Jeśli mamy w ekwipunku **Peculiar Doll**, postać zostanie wchłonięta przez płótno.

W środku **biegniemy mostem i wspinamy się pod górę**, aż dotrzemy do **ogniska**. Rozpalamy je.

Wchodzimy do budynku i eliminujemy przeciwników. [1] **Później korzystamy ze schodów**. [2]

Wyżej trafimy na więcej zombie i łuczników. [1] Oczyszczamy teren. [2]

Powinniśmy zostać zaatakowani przez **dziwnych zombie z wielkimi głowami** – atakują ogniem, ale nie są szczególnie groźne.

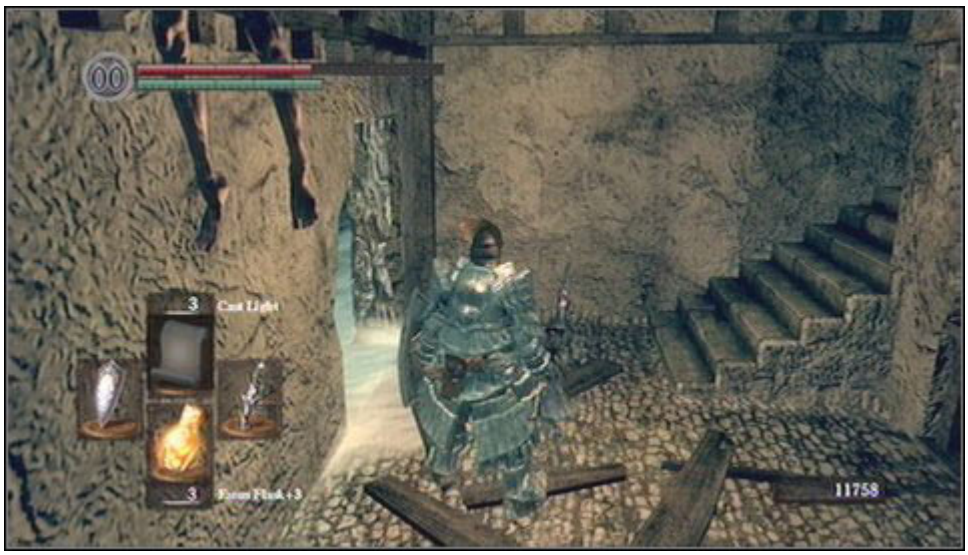
Zanim udamy się dalej murami, warto zajrzeć na wieżę po lewej. Przejście jest w zaułku. [1] Wspinając się na nią trafimy na kolejnych przeciwników. [2]

U góry można opuścić się na boczny balkon poniżej, który oferuje wejście do wieży. Zbierzemy na nim też **Dried Finger**.

W budynku schodzimy na dół po duszę i zabijamy tam dwa białe szczury. [1] Zanim udamy się dalej warto też **strzelić do zwłok zwisających z balkonu nieopodal**. [2]

Przebiegamy dalej wąskim mostem. Uważamy na strzały łucznika.

W środku szukamy wyjścia po drugiej stronie – nie wychodzimy nim, ale **kierujemy się w prawo**, na piętro.



U góry można znaleźć duszę w oknie (trzeba przeskoczyć dziurę w podłodze. Po przeciwległej stronie budynku znajdziemy **Egg Vermifuge**.

Nie wracamy jeszcze na dół – zamiast tego schodzimy po drabinie wychodzącej z bocznej części piętra.

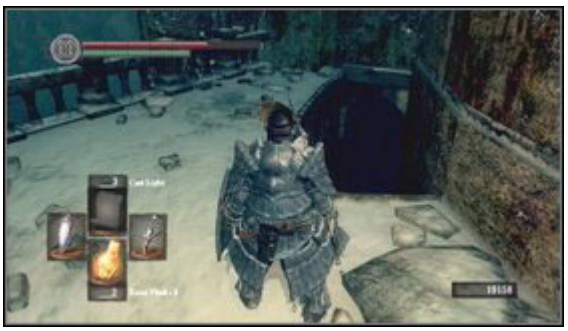
W pomieszczeniu poniżej znajdziemy **Painting Guardian Set** (skrzynia).

Wracamy na dół i wychodzimy z drugiej strony budynku. Biegniemy w stronę okrągłej wieży i schodzimy po jej lewej stronie.

Trafimy na człekokształtnego kruka – zabijamy go.

W oddali, na moście rezyduje nieumarły smok. Gdy podejdziemy w jego stronę, bestia ruszy na nas wściekle. Cofamy się.

Potwora najprościej ubić z łuku – potrzeba cierpliwości i sporo strzał. Na moście którego broniła bestia znajdziemy między innymi tarczę **Bloodshield**.



Teraz schodzimy na dół do dolnej części okrągłej wieży. [1] Tam przechodzimy przez mgłę. [2]

Za mgłą, na powietrzu, trafimy na dużą **grupę potworów dzierżących tarcze i włócznie** (Phalanx). Musimy atakować je z boku lub od tyłu – trzeba bardzo uważać, gdyż bestii jest dużo, a odparcie wszystkich ich ataków na raz może być trudne. Możemy więc wycofać się do tyłu i zwabić je do drzwi, lub wybiec na zewnątrz i sukcesywnie je okrążać, co jakiś czas uderzając.

Z tego miejsca można udać się w kilka stron. **Najpierw idziemy na pole ze zwłokami wbitymi na** pal. Wybijamy tu przeciwników i zbieramy dusze. [1] Za murkiem leży czar **Pyromancy – Acid Surge**. [2]

W następnej kolejności **otwieramy drzwi na lewo**. Utworzymy w ten sposób **skrót do ogniska**.

Wracamy na plac z Phalanxami i tym razem korzystamy z bocznych schodów. [1] W środku przeczesujemy zewnętrzną część. [2]

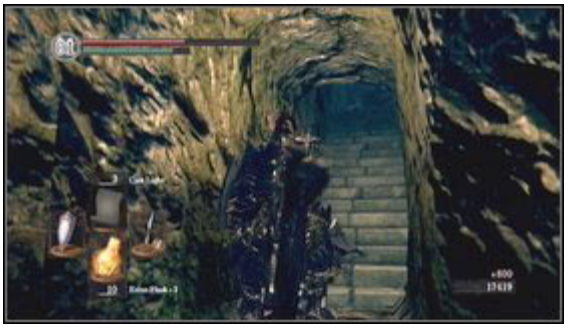
Następnie wchodzimy głębiej [1] do **zejścia po drabinie w dół**. [2]

Na dole spotkamy **Pinwheely** – obrotowe szkielety. Poruszamy się powoli w głąb, aby zwabić pojedynczych wrogów. Najlepiej przyszpilić ich przy ścianie.

Po wybiciu wrogów, zbieramy przedmioty i używamy kołowrotka na jednej z kolumn.

Obok mechanizmu jest **ukryte przejście – uderzamy w ścianę, aby je otworzyć**.

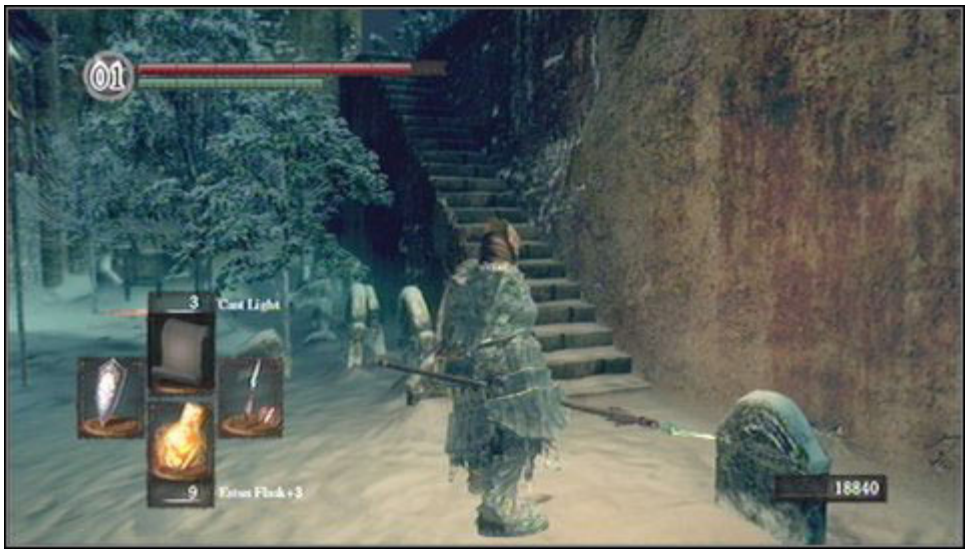
W tunelu szukamy kolejnego tajnego przejścia w prawo. [1] Idąc tą odnogą, wzdłuż prawej ściany, trafimy na kolejnego **Pinwheel** oraz przedmiot – **Annex Key**. [2]



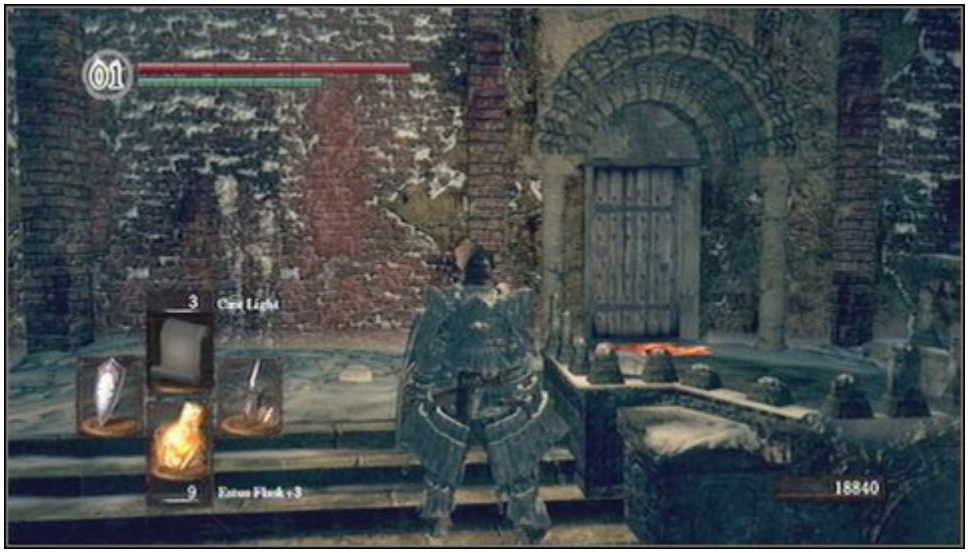
W jednej z bocznych odnóg kompleksu tuneli trafimy na schody do góry. [1] Na górze jest **toksyczny mutant** – zabijając go zyskamy czar **Pyromancy: Fire Surge**. [2]

Kolejne pomieszczenie w labiryncie to wyjście z powrotem na plac z Phalanxami.

Zanim skorzystamy z **klucza Annex**, wspinamy się na pobliski mur, aby zebrać **Ring of Sacrafice**.



Szukamy bocznych drzwi za ołtarzem – otworzymy je Annex Key.



Wchodzimy po schodach i udajemy się w stronę, z której nadbiegnie mutant. Zabijamy go.

Na końcu tej odnogi schodzimy w lewo przez przejście.

Walczymy z kolejnymi mutantami. **Powinny pojawić się także dwa „kruki”.**

Gdy oczyścimy teren, zabieramy przedmiot – **Dark Ember** – trzymany przez skamieniałą postać.

Wracamu do punktu wyjścia i tym razem wspinamy się na szczyt wieży. Czeka tam na nas mutant pyromancer. [1] W zaułku za dziurą w podłodze znajdziemy **Mask of Velka** i zestaw zbroi **Black Cleric**. [2]

Na schodkach powyżej podniesiemy też cud **Vow of Silence**. Tutaj zaatakują nas dwa „kruki”.

Ostatni skarb – **Velka's Rapier** – znajdziemy za deskami przy zejściu schodami na plac (stąd przyszliśmy).

Po zdobyciu wszystkich skarbów, wracamy na plac z Phalanxami i udajemy się przez drzwi, które otworzyliśmy kołowrotkiem w podziemiach.

Na drodze spotkamy łuczników i wojowników czających się w zaułkach po bokach. [1] W drugiej części mostu, **z tyłu pojawią się też kolejne zombie**. [2]

Na końcu mostu czyha jeszcze jeden oponent – **wielki rycerz z tarczą**. Ta wersja przeciwnika jest dość szybka i zadaje potężne ciosy. Staramy się wyprowadzić go w bezpieczne miejsce (dalsza część mostu jest częściowo zniszczona) i tutaj atakować go od tyłu. Cały czas okrążamy rycerza, aby uniknąć jego ataków.

Wchodzimy na arenę z **Crossbreed Priscilla**. **Przeciwniczkę można zaatakować lub ominąć**.

Przed wyjściem z lokacji (trzeba zeskoczyć z pomostu na końcu), zbieramy zbroję **Xanthous**.

Jak zabić bossa

Asylum Demon

Opis

Pierwszy demon, z którym walczymy to gigantyczna, spasiona kreatura uzbrojona w wielką maczugę. **Początkowo ta bestia może przerażać swoją siłą** – spokojnie, ten poradnik wyjaśni jak rozprawić się z nią bez kłopotów.

Ataki i słabości

Asylum Demon korzysta ze swojej maczugi i olbrzymich rozmiarów. Jego słabością jest ogień – na początku gry nie będziemy jednak mieli do niej dostępu. Demon ma następujące ataki:

1) **Atak poziomy** – obejmuje wszystko co przed demonem. Żeby go ominąć, najlepiej trzymać się tylnej części bestii.

2) **Atak z góry** – Demon podnosi maczugę i uderza nią o ziemię. Możemy ominąć go odskakując w bok.

3) **Szybkie uderzenie** – podobne jak wyżej, ale szybsze.

4) **Uderzenie cielskiem** – demon podlatuje do góry i uderza z impetem o ziemię. Odsuwamy się od niego, aby nie otrzymać obrażeń.

Porady

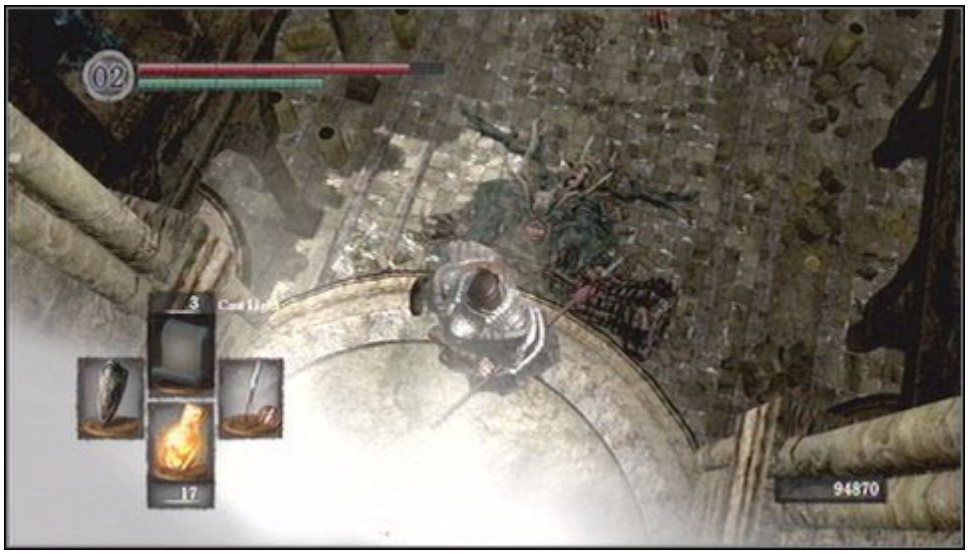
1) **Nie stój przed demonem** – będąc za bestią zwiększamy swoje szanse kilkukrotnie.

2) **Nie zamierzaj wroga** – system namierzania w tej walce przeszkadza. Tak, wiemy, że gra sugeruje używanie go, ale naprawdę warto czasami z niego zrezygnować. W ten sposób otrzymujemy większą mobilność i kontrolę nad postacią.

3) **Nie panikuj** – to pierwsza duża walka, więc łatwo spanikować. Bestia wydaje się potężna, ale spokojne podejście do sprawy czyni cuda. Naprawdę da się pokonać tego bossa.

T a k t y k a

Na początku walki będziemy nad przeciwnikiem. W tej sytuacji można wykorzystać specjalny ruch postaci i zadać spore obrażenia. Namierzamy bestię, zeskakujemy na nią i w locie uderzamy.



Po tym potężnym pierwszym ciosie musimy stosować prostą taktykę – **wyłączamy namierzanie i przebiegamy za plecy przeciwnika**.

W tej pozycji możemy bardzo łatwo zadawać ciosy i ominiemy wszelkie uderzenia wroga. Gdy demon obróci się, ponownie przebiegamy za jego plecy i kontynuujemy dźganie go.

Bell Gargoyle

Opis

Kamienny gargulec uzbrojony w topór, skrzydła i długi ogon. Czy może być coś straszniejszego? A co powiecie na jego brata bliźniaka, uzbrojonego w dodatkowy atak ogniem? Tak, w tej walce zmierzymy się z dwoma bestiami.

Ataki i słabości

Pierwszy z gargulców jest wrażliwy na ogień i błyskawice. Drugi na błyskawice. Gold Pine Resin sprawdzi się doskonale (o ile jeszcze mamy ten przedmiot). Gargulce mają następujące ataki:

1) **Wymachy toporem** – większość z nich można zablokować dobrą tarczą.

2) **Atak toporem znad głowy** – potężny naskok, który także da się zablokować.

3) **Uderzenie tarczą** – cios zabierający sporo wytrzymałości.

4) **Ogon** – potężny atak. Ogon można odciąć kilkoma ciosami.

5) **Z powietrza** – gargulce potrafią latać i chętnie stosują tę technikę. Mogą na nas naskoczyć z powietrza.

W drugiej części walki pojawi się kolejna bestia. Od tego momentu gargulce będą mogły atakować ogniem – to **obszarowy atak**. Gorący podmuch obejmuje zwykle większą część obszaru przed gargulcem.

P o r a d y

1) **Szybko zabij jedną bestię** – w tej walce musimy szybko utłuc jedną bestię. W dwójkę gargulce są potężne i trzeba sporo nabiegać się, aby ominąć ich ogniste zionięcia.

2) **Odetnij ogon** – za odcięcie ogona możemy zyskać Gargoyle Tail Axe. Tak naprawdę topór jest tylko dodatkiem – jeśli bestia sprawia nam problemy, ignorujemy go.

3) **Obroń się przed ogniem** – mając dobrą tarczę możemy przyjąć na „klatę" obrażenia od ognia (np. Heater Shield, Hollow Soldier's Shield).

4) **Przyzwij pomoc** – w postaci człowieka możemy przyzwać dwóch herosów na pomoc: Solaire of Astora lub Knight Lautrec of Carim (uratowaliśmy go wcześniej z celi). Ich znaki są przed areną walki.

5) **Uważaj, żeby nie spaść** – walka toczy się na dachu, co oznacza, że można z niego spaść. Nie robimy więc szalonych uników tuż nad przepaścią.

Taktyka

Na początku walki podchodzimy na środek dachu. **Gdy pojawi się bestia, podbiegamy do niej z uniesioną tarczą. Mamy dwie opcje: blokować ataki lub robić uniki**. [1] Będąc z boku lub za bestią wyprowadzamy ciosy. Uderzając w ogon mamy szansę na to, że go odetniemy, co pozbawi demona jednego z ataków. [2]

Gdy pojawi się drugi gargulec, skupiamy uwagę na jednym z nich. Musimy szybko go dobić. [1] W razie gdyby przeciwnicy zgrupowali się, staramy się wycofać – ich podwójne zionięcie może zabić. [2]

Po zabiciu pierwszego gargulca walka staje się łatwiejsza – druga bestia będzie bowiem cały czas wypluwać ogień. W takiej sytuacji omijamy ją z prawej strony i szybko atakujemy.

Capra Demon

Opis

Humanoidalny wojownik o głowie kozła, uzbrojony w dwie bronie sieczne. Jego szybkość i siła ciosu mogą być problemem.

Ataki i słabości

Caprę zabolą obrażenia od błyskawic. Demon dysponuje następującymi atakami:

1) **Siekanie horyzontalne** – wymachy z lewej na prawą i odwrotnie, które składają się na sekwencje. Można je zablokować, ale przy dłuższej kombinacji, skończy się wytrzymałość.

2) **Uderzenie oburącz** – Capra unosi miecze do góry i wali na wprost. Potężny cios, który da się zablokować, ale sporym kosztem. Najlepiej więc uskoczyć lub odsunąć się.

3) **Naskok** – w pewnej odległości przeciwnik wykonuje powyższy cios oburącz, naskakują przy tym na postać.

Porady

1) **Zabij psy** – w tej walce naszym największym przeciwnikiem są psy. Po zabiciu ich walka stanie się łatwijesza.

2) **Omijaj potężne ciosy Capry**... – możesz walczyć z demonem jeden na jednego, chociaż...

3) ...**albo zastosują poniższą taktykę** – lepiej skorzystać z metody ze schodami. Capra lubi wbiegać za nami na schody znajdujące się na arenie. Gdy demon zeskakuje z nich, przez chwilę jest podatny na ciosy – animacja zeskoku jest bowiem powolna.

Taktyka

Z tym demonem można walczyć na kilka sposobów. Standardowo, przedstawiamy relatywnie najprostszą taktykę. Po wejściu na arenę wykonujemy następujące kroki:

1) **Jak najszybciej zabijamy psy** – na arenie są dwa. Wbrew pozorom, to one stanowią główny problem w tej potyczce. Żeby ułatwić sobie walkę z czwornogami, wbiegamy na schody po lewej stronie (unikając ciosu Capry) i tutaj próbujemy je pokonać. Jeśli demon wbiegnie za nami, zeskakujemy z góry schodów w lewo.

2) **Po zabiciu psów działamy według prostego schematu**: wbiegamy na schody i czekamy aż Capra podąży za nami. Gdy demon znajdzie się na górze, zeskakujemy w lewo na posadzkę. Przeciwnik zrobi to samo – atakujemy go tylko i wyłącznie w momencie lądowania. Animacja tej czynności trwa na tyle długo, że będziemy mogli zadać 1–2 ciosy. Powtarzamy czynność do skutku.

Krok 1 – wbiegamy na arenę i przeskakujemy na schody po lewej.

Krok 2 – na szczycie schodów zabijamy psy (to kluczowe!)

Krok 3 – Capra wbiegnie na schody. Gdy będzie przy nas, skaczemy w lewo, aby spaść na dół.

Krok 4 – Czekamy aż Capra także zeskoczy na dół – tutaj zadajemy mu 2–3 ciosy. Powtarzamy.

Ceaseless Discharge

Opis

Prawdziwy gigant o ognistej fakturze. Przeciwnik może wydawać się niepokonany, a jednak jest na niego bardzo prosty sposób.

Taktyka

Jest jedna bardzo prosta taktyka, w której tak naprawdę nie walczymy z demonem i uciekamy się do pewnej sztuczki. Chodzi o odciągnięcie bestii do zamglonego przejścia na początku areny. Tutaj musimy poczekać aż potwór walnie łapą o ziemię i szybko uderzyć kilka razy. W ten sposób, demon straci punkt zaczepienia (ręka) i spadnie w przepaść.

Jeśli nie chcemy uciekać się do powyższego sposobu (dlaczego nie?!), możemy zabić wroga z łuku, chowając się za skałami. Będziemy potrzebowali jednak wielu strzał i dobrego łuku.

Jest także możliwe pokonanie wroga z bliskiej odległości. Musimy uzbroić się w sprzęt zdolny wytrzymać ognisty podmuch wroga i atakować go pomiędzy nimi.

Centipede Demon

Opis

Gigantyczna, zmutowana stonoga. Dodatkowym utrudnieniem jest fakt, że walka rozgrywa się w otoczeniu lawy.

Ataki i słabości

Centipede Demon to wielki robal, który doskonale czuje się wśród lawy. Słabości: ogon i ręka. Obie kończyny można obciąć. Uwaga: odnogi odrastają i po odcięciu nadal są niebezpieczne – musimy zabić je jak standardowego wroga!

1) **wymach ręką w przód** – potężny cios, który jednak da się zablokować mocną tarczą. Uskok na wprost (stronę demona) nie zawsze skutkuje.

2) **atak ogonem** – potężne uderzenie o charakterze bardziej poprzecznym – także można je zablokować.

3) **uderzenie ciałem** – potwór unosi się do góry i uderza z impetem o glebę. Atakuje tak wtedy, gdy znajdujemy się pod nim. Sprawa jest dość prosta: wystarczy raz lub dwa razy odskoczyć w bok.

4) **chaps** – demon może połknąć bohatera. Żeby tego uniknąć, upewniamy się, że nigdy nie stoimy przed jego paszczą.

5) **chuchnięcia** – w późniejszej części walki demon chucha gorącym powietrzem. Wystarczy jednak cały czas znajdować się od strony jego ogona.

6) **kopniaki** – gdy będziemy pląsać się pomiędzy nogami bestii, ta może spróbować zgnieść nas nogami. Warto więc trzymać się raczej przy ogonie.

Porady

1) **Nie walcz w lawie**, chyba, że jesteś prawdziwym twardzielem (zakładamy, że nie). Walka początkowo wydaje się trudna, bo wszędzie widać płynny ogień. Po prawej stronie komnaty jest jednak większe poletko lądu, na którym przeprowadzamy walkę. Żeby się tam dostać, trzeba przeskoczyć przez dwa strumyki lawy.

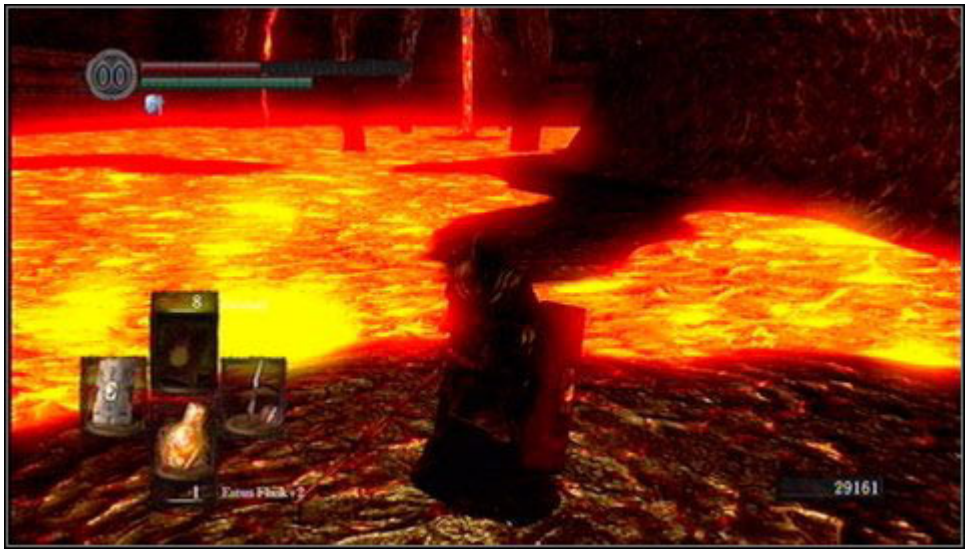
2) **Nie stój przed wrogiem** – w tej walce trzeba unikać stania przed demonem. Zamiast tego, chowamy się pod nim lub najlepiej za nim. Bardzo łatwo utrzymać taką pozycję – o ile zrezygnujemy z systemu namierzania, który tutaj może zwariować.

3) **Obetnij ogon** – warto pokusić się o obcięcie ogona, gdy już będziemy za wrogiem. Po dokonaniu tego heroicznego czynu, upewniamy się, że odcięty odwłok jest martwy – musimy dobić go kilkoma ciosami. Gdy ogon odrośnie, powtarzamy czynność. Demon pozbawiony tej części ciała, jest znacznie prostszy.

Taktyka

Walka z bossem jest wbrew pozorom dość łatwa, o ile zastosujemy poniższą taktykę, pokazaną i omówioną na filmie.

W pierwszej kolejności znajdujemy pole do walki – po wejściu na arenę biegniemy w prawo wzdłuż ściany, przeskakując nad dwoma strumieniami lawy. Dostajemy się do końca tego zaułka i czekamy. Bestia powoli podejdzie.



Kiedy Demon znajdzie się na lądzie zacznie atakować uderzeniem na wprost. Musimy zablokować lub uskoczyć przed jednym z nich i jak najszybciej dobiec do potwora (oczywiście bez przesady: nie chodzi o to, aby wbiec w lawę!). Zadanie jest proste: trzeba znaleźć się najpierw pod bestią, a potem za nią.

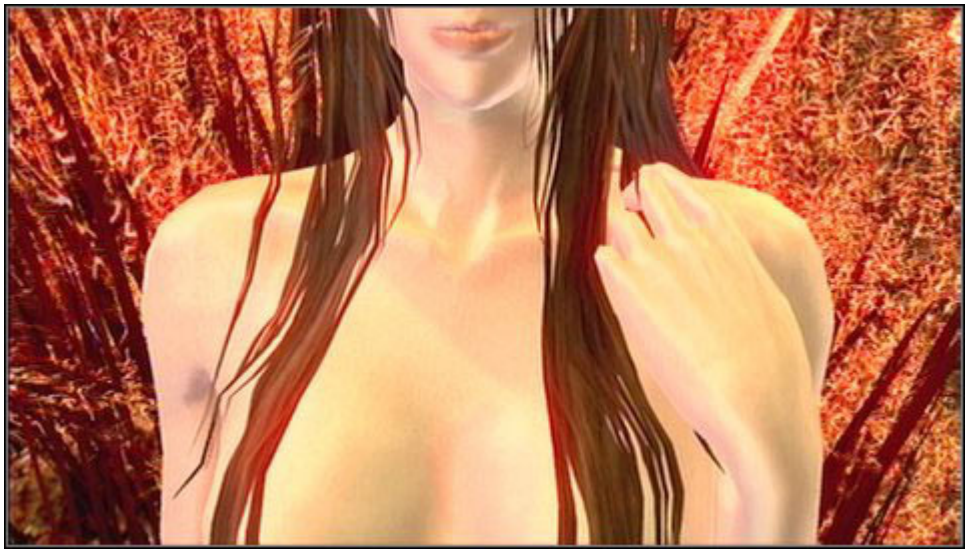
Utrzymując pozycję pod demonem lub za nim obcinamy ogon – wystarczy kilka ataków z odpowiednio mocnej broni. Koniecznie dobijamy odciętą część – będzie nadal żyła i atakowała! Gdy pozbawimy potwora ogona, pozostajemy pod nim lub za nim, regularnie uderzając go po nogach lub tylnej części odwłoku.

Pod demonem jesteśmy bezpieczni przed jego wymachami. Musimy jednak uważać na wyskoki – bardzo łatwo je rozpoznać, bo robal po prostu unosi się do góry. Gdy tylko tak zrobi, odskakujemy dwukrotnie w dowolną stronę (byle nie w lawę). Bestia uderzy wściekle o glebę – szybko doskakujemy do niej i ustawiamy się na strategiczną pozycję (czyli z tyłu).

Chaos Witch Quelaag

Opis

Quelaag to przepiękna kobieta. Przytwierdzona od pasa w dół do olbrzymiego pająka. Bestia ziejąca lawą i dzierżąca olbrzymi miecz w swoich kobiecych dłoniach – o takim koszmarze chyba nikt z nas nie śnił.



Ataki i słabości

Queelag dysponuje następującymi atakami:

1) **Wymiot lawy** – pająk krztusi się przez chwilę i wypluwa przed siebie lawę. Czasami pluje też na odległość. Atak jest niegroźny, chyba, że stoimy przed paszczą bestii. Oczywiście lawa pozostaje na arenie przez pewien czas.

2) **Długi wymiot lawy** – pająk krztusi się dłużej i wypluwa solidną porcję lawy. To doskonały moment, aby zaatakować go od tyłu.

3) **Naskoki** – pająk potrafi doskoczyć do postaci, wypluwający przy tym lawę. Atak jest niebezpieczny, bo może zaskoczyć.

4) **Boczne wymioty lawy** – gdy będziemy z boku. Rzadko używany.

5) **Prosty wymach mieczem** – szybkie uderzenie, przed którym można uskoczyć.

6) **Kombinacja ciosów mieczem** – potrójny atak. Trzeci z nich jest podchwytliwy – Queelag szykuje go nieco dłużej.

7) **Dźgnięcie mieczem** – Queelag wychyla się do przodu. Atak ma długi zasięg, ale jest przygotowywany długo.

8) **Wybuch** – chyba najgroźniejszy atak. Kobieta pochyla się nad pająkiem. Trwa to 2–3 sekundy – później pająk wybucha wiązką energii. Gdy tylko zobaczymy, że Queelag schyla się do swojego pajęczego cielska, cofamy się na sporą odległość.

P o r a d y

1) **Uważaj na lawę** – lawa zadaje sporo obrażeń. Walczymy więc w miejscach, w których jeszcze jej nie ma. Lawa po czasie znika.

2) **Nie zablokuj się na nogach** – będąc blisko pająka staramy się nie wchodzić pod niego. Przy próbie ucieczki można łatwo zaplątać się o jego nogi.

3) **Atakuj, gdy pająk pluje lawą** – to najlepszy moment do ataku. W innych sytuacjach staramy się obronić przed wymachami mieczem.

T a k t y k a

Taktyka w tej walce wymaga cierpliwości i umiejętności. Zadanie jest proste: musimy wyczekać, aż **pająk zacznie pluć lawą**. W tym momencie możemy zadać mu kilka bezkarnych ciosów od tyłu.

Musimy uważać na wymachy **mieczem przeciwniczki** – można przed nimi uskakiwać na boki, blokować lub wycofywać się.

Ważne jest także **działanie w obrębie areny, gdzie nie ma lawy**.

Crossbreed Priscilla

Opis

Opcjonalna przeciwniczka, którą znajdziemy na końcu specjalnej lokacji **Painted World of Ariamis**. **Kobieta o pochodzeniu smoczym dzierży gigantyczną kosę i potrafi stawać się niewidzialna**. Co ciekawe, nie musimy z nią walczyć – wystarczy przejść obok i nie atakować.

Ataki i słabości

Crossbreed Priscilla wydaje się być wrażliwa na ogień. Niektóre ataki i czary sprawiają też, że staje się ona z powrotem widzialna (np. różne wariacje Fireball, Poison Mist). To nie zawsze jednak działa.

Porady

1) **Odetnij ogon** – rozpocznij walkę od odcięcia ogona bestii. Dostaniemy z niego Priscilla's Dagger.

2) **Walcz na śniegu** – pozostając w puchu będziesz mógł śledzić ruchy niewidzialnej Priscilli! Uważnie wypatruj śladów stóp na śniegu.

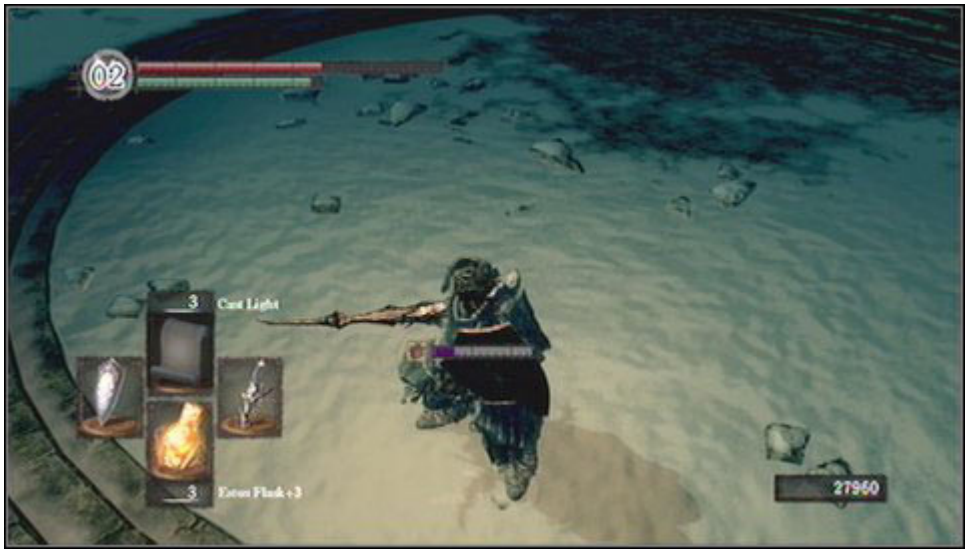
3) **Uderzaj i odskakuj** – najprostszą techniką jest doskakiwać w miejsce, gdzie zmierzają ślady stóp na śniegu, uderzać raz lub dwa i odskakiwać. Unosząc tarczę mamy dodatkowo szanse na to, że odbijemy ciosy Priscilli.

Taktyka

Walka z Priscillą jest dość łatwa – o ile w ogóle zdecydujemy się walczyć, bo kobietę można zostawić w spokoju.

Na początku walki możemy spróbować **zdobyć specjalny sztylet** – trzeba odciąć ogon Priscilli.

Po naszych atakach przeciwniczka stanie się niewidzialna.



Spokojnie – jest sposób na to, aby ją wypatrzeć: śledzimy ślady stóp pojawiające się na śniegu. Doskakujemy w miejsce, gdzie zmierza Priscilla, atakujemy raz i odskakujemy. Powtarzamy do skutku. Będziemy wiedzieli gdy trafimy – słychać wtedy charakterystyczny odgłos uderzenia.

Gdy Priscilla jest niewidoczna, nie widać też jej paska życia. Trafione ciosy zabiorą jej jednak energię życiową.

Po zadaniu kilku ciosów jest szansa na to, że Priscilla znowu stanie się widzialna – to oczywiście ułatwi dalsze zadanie.

Dark Sun Gwyndolin

Opis

Gwyndolin to jeden z opcjonalnych bossów, do którego dostać możemy się tylko po zdobyciu Darkmoon Seance Ring w **Catacombs**. Wraz z tym pierścieniem przenosimy się do **Darkmoon Altar** (za pomocą opcji Warp). Tutaj ubieramy pierścień – posąg przed nami zniknie, odsłaniając ukryte przejście.

W samej walce będziemy musieli dopaść **Gwyndolin** – postać ucieka przed nami w korytarzu bez końca.

Uwaga – po zabiciu tego bossa opiekun ogniska w **Anor Londo** będzie naszym wrogiem i zerwiemy pakt Blade of the Darkmoon.

Ataki i słabości

Gwyndolin nie przepada za obrażeniami fizycznymi. Postać dysponuje kilkoma atakami:

1) **Strzały konwencjonalne** – szybkie serie kilku strzał. Jeśli ich nie zablokujemy, nie ominiemy – mogą zabić jedną serią. Na szczęście można ominąć je biegnąć zygzakiem, blokując lub chowając się za boczne kolumny. Jak rozpoznać: postać podlatuje do góry.

2) **Strzały magiczne** – seria kilku strzał magicznych, które są częściowo naprowadzane. Trudno przed nimi uskoczyć, niełatwo zablokować (potrzebna jest dobra tarcza na magię). Jak rozpoznać: magiczne światło, pojawiają się pociski.

3) **Pocisk magiczny** – potężna kula, które nie jest nakierowywana, ale leci bardzo szybko. Zablokowanie jej jest niemal niemożliwe, przyjęcie na klatę boli, a ominięcie trudne. Jak rozpoznać: postać rusza laską, widać światło.

4) **Teleportacja** – Gwyndolin ucieka przed naszą postacią, gdy tylko się zbliżymy.

Porady

1) **Postaw na szybkość i obronę przed magią** – w tej walce trzeba dopaść przeciwnika, który teleportuje się daleko od nas, gdy tylko się zbliżymy. Potrzeba więc dużej mobilności i dobrej osłony przed magią, aby przebić się przez jego ataki.

2) **Naucz się omijać ataki** – każdy z ataków Gwyndolin da się ominąć, aby dostać do postać bezpiecznie i zadać jej kilka ciosów. Problem polega na tym, że musimy powtórzyć to wielokrotnie.

3) **Szybko zmieniaj broń na tarczę** – biegnąc do Gwyndolin korzystamy z tarczy. Gdy tylko dopadniemy wroga, przełączamy się na atak dwuręczny, aby zadać więcej obrażeń.

T a k t y k a

W tej walce trzeba postawić na szybkość – dopaść wroga, omijając jego ataki, uderzyć kilka razy i powtarzać do skutku.

Po rozpoczęciu walki biegniemy na Gwyndolin, stosując się do powyższych wskazówek jak unikać ataki. [1] Gdy dopadniemy przeciwnika/przeciwniczki, uderzamy trzymając broń oburącz. [2] Powtarzamy do skutku!

Gwyndolin – walka w korytarzu bez końca.

zobacz film z poradnika

www.gry-online.pl

Demon Firesage

Opis

Firesage przypomina w znacznym stopniu Asylum Demona, pierwszego bossa **Dark Souls**.

Ataki i słabości

Firesage jest podatny na ogień – wbrew swoim właściwościom. Demon dysponuje takimi atakami:

1) **Wymachy poziome** – można je zablokować tarczą.

2) **Uderzenie od góry** – demon podnosi broń i wali nią przed siebie, co daje obrażenia obszarowe.

3) **Wzloty** – demon potrafi podlecieć do góry, aby lepiej się ustawić.

4) **Pocisk** – strzela pociskiem powodującym eksplozję.

Porady

1) Z tyłu – w tej walce wystarczy przebiec na tyły wroga i utrzymywać się w tej pozycji. W ten sposób ominiemy znaczną większość ciosów i będziemy mogli spokojnie zadawać obrażenia.

2) **Nie daj się zapędzić w kozi róg** – omijając demona musimy czasem korygować jego pozycję. Gdy będziemy zbyt blisko ściany, bestia może nas przyszpilić.

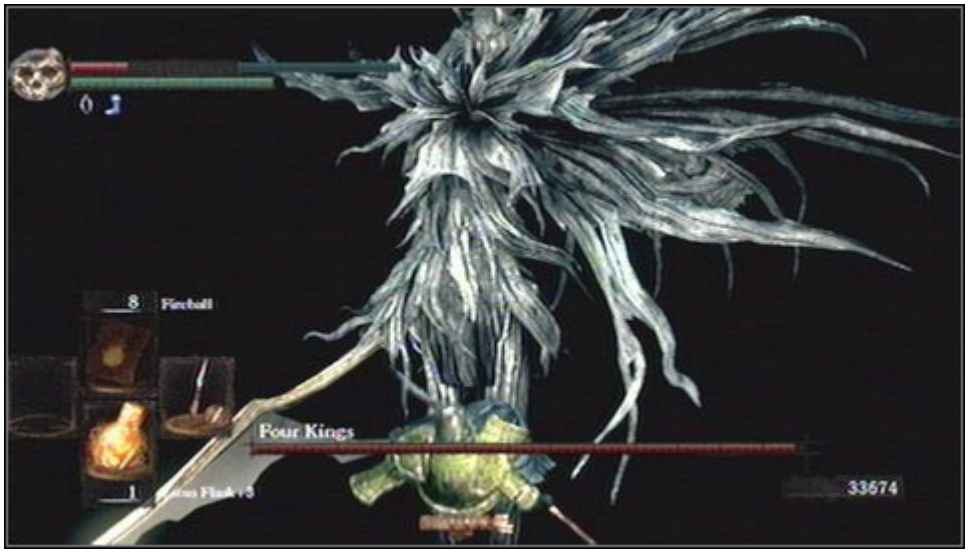
Taktyka

Czytaliście powyższą poradę? **Tak, w tej walce biegniemy na demona i przeskakujemy za jego plecy, omijając ataki**. Pozostajemy w tej pozycji i uderzamy. Większość ataków wroga ominie nas – wyjątkiem jest atak obszarowy, który czasami trafia także za plecami bestii (rzadko!).

Four Kings

Opis

Czterej Królowie to jeden z bardziej przerażających bossów w grze. Spokojnie, mamy na niego prosty sposób. Walka odbywa się w **The Abyss**, czyli w czerni zawieszonej między światami. Podczas starcia demon otrzyma posiłki – z czasem pojawią się jego kolejne kopie. Jak sama nazwa wskazuje, może być ich nawet cztery!



Ataki i słabości

Każdy egzemplarz bossa (na raz może być ich 4) dysponuje następującymi atakami:

1) **Atak z dystansu** – magiczny pocisk, którego zablokowanie lub ominięcie graniczy z cudem.

2) **Słabe wymachy mieczem** – ataki stosowane, gdy jesteśmy blisko demona. Nie robią wiele obrażeń.

3) **Specjalne wymachy mieczem** – specjalne sekwencje w przód, które zadają więcej obrażeń, ale można je ominąć, nawet poruszając się wkoło bossa bez uskakiwania.

4) **Atak obszarowy** – boss zaczyna świecić i wybucha. Obrażenia są spore, ale nie śmiertelne (oczywiście to zależy od postaci!).

5) **Zjadanie Humanity** – w tym ataku boss chwyta postać i ściska ją. Tracimy wtedy jeden punkt Humanity i sporo punktów życia.

Porady

1) **Nie walcz z dystansu** – walka na dystans jest niebezpieczna, bo boss dysponuje potężnym atakiem magicznym.

2) **Zadbaj o pancerz** – w tej bitwie taktyk jest kilka, ale podstawowa i najprostsza z nich zakłada, że wyposażymy się w najlepszy pancerz w grze – Havel's Set.

3) **Skup się na jednym wrogu i trzymaj się BLISKO** – jeśli będziesz trzymał się jednego bossa, inni nie powinni w ogóle przeszkadzać.

4) **Wal szybko** – w tej walce trzeba szybko zabić przeciwników, aby zdążyć przed pojawianiem się posiłków.

Skrót do Four Kings z Firelink Shrine

W New Londo nie ma żadnych ognisk, co oznacza, że do bossa trzeba przebiec spory kawałek lokacji. Jest jednak pewien skrót. Dostajemy się w to miejsce z Firelink Shrine i wbiegamy na kładki. [1] Gdy spotkamy pierwsze duchy, omijamy je i trzymamy się prawej strony – biegniemy wzdłuż skarpy. [2]

Na końcu zaglądamy w dół – powinniśmy zobaczyć kawałek muru, a poniżej kładkę. Zeskakujemy po nich. [1] Trafimy do płytkiego jeziorka, którego pilnują mroczni rycerze. Stąd możemy przebiec dalszą drogę, omijając lub walcząc z wrogami. [2]

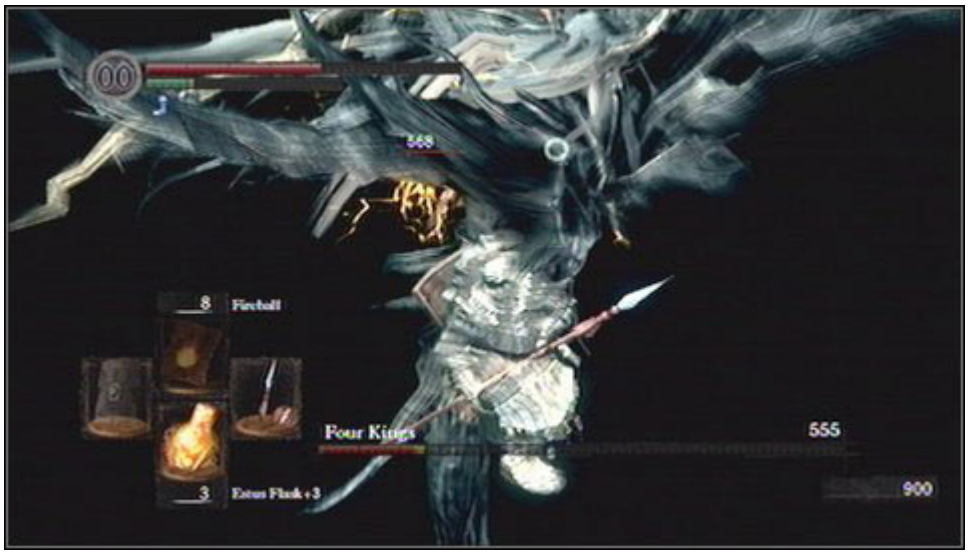
T a k t y k a

Four Kings to tak naprawdę prosty boss jeśli wyposażymy się w Havel's Armor (prawdopodobnie przy wykorzystaniu Havel's Ring), **10 butelek z życiem i odpowiednio mocną broń** (Lighting Spear +2 wystarczy). Taktyka zakłada zignorowanie uników i bloków – chodzi więc o przyjmowanie obrażeń na klatę i wykorzystanie całej Staminy na ciosy. Warto jednak mieć średnią mobilność – tak, aby ciężar zbroi nie przekraczał maksymalnego udźwigu postaci.

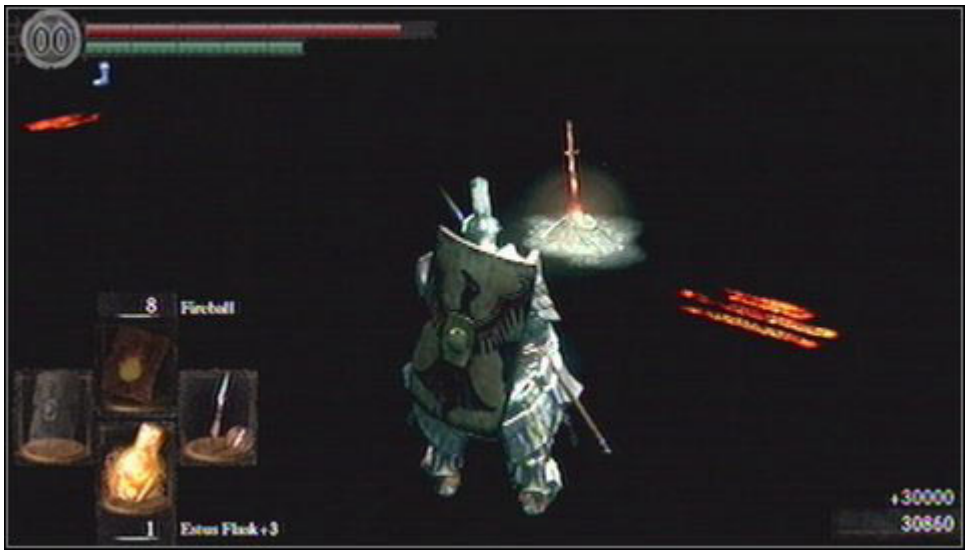
Uzbrojeni w Have's Armor, Ring Covenant of Artorias (pozwalający na zeskok do The Abyss) **oraz broń trzymaną oburącz, skaczemy do dziury**.

Po rozpoczęciu walki biegniemy czym prędzej do bossa. Musimy być jak najbliżej! [1] Gdy dopadniemy wroga ignorujemy jego ataki i po prostu uderzamy ile się da. **Regenerując Staminę krążymy dokoła przeciwnika. W ten sposób unikniemy część ciosów**. [2]

W tej walce potrzebujemy nieco szczęścia, szybkości i precyzji – nie marnujemy Staminy na nietrafione ataki. Sprawę ułatwi namierzenie danego przeciwnika. Gdy tylko dana kopia Four Kings umrze, biegniemy do następnej – musimy w ten sposób zabić około 4 wrogów.



Po zabiciu Four Kings możemy przeteleportować się za pomocą ogniska.



Gaping Dragon

Opis

Prawdopodobnie jedna z najohydniejszych bestii, na jakie trafiamy w Dark Souls. **Gaping Dragon** to olbrzymi, okropny, gnijący i odrażający smok. Wbrew pozorom, walka z nim nie jest szczególnie trudna, o ile nauczymy się jego zachowań.

Ataki i słabości

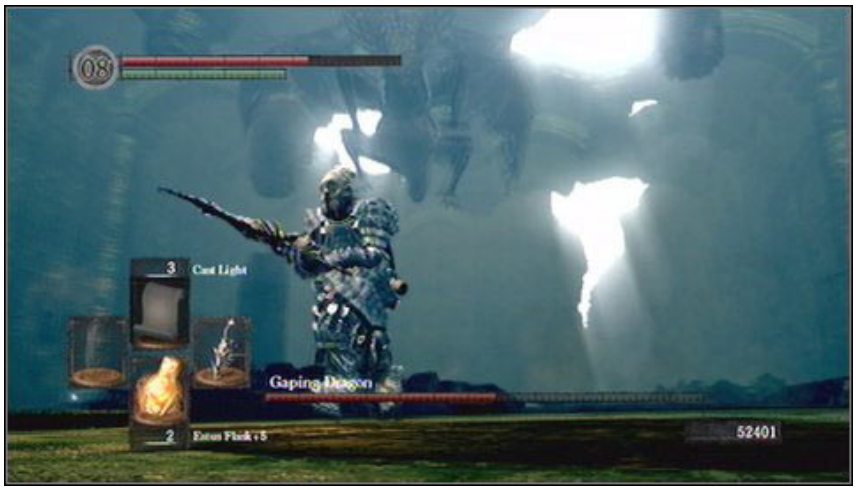
Gaping Dragon ma kilka słabości: swoją głowę (mały punkt na szczycie) i ogon, który można odciąć. Ponadto, boss jest wrażliwy na błyskawice. Smok walczy w dwóch pozycjach – na wszystkich łapach lub stając na przednich nogach z tułowiem podniesionym w górę. W pierwszej pozycji Gaping może zaskoczyć nas:

1) **Szarża** – gdy demon jest na swoich wszystkich łapach (w pozycji poziomej), biegnie na postać. W tej sytuacji musimy zejść mu z drogi, co czasem wymaga biegnięcia sprintem i paru skoków.

W drugiej pozycji smok stosuje takie ataki:

2) **Atak ogonem** – potężny wymach, który trafi nas gdy stoimy za bestią (nawet w dużej odległości). Po odcięciu ogona, jego zasięg znacznie się zmniejsza.

3) **Z góry** – smok ma tendencję do podlatywania do góry i spadania na dół z impetem. Tak naprawdę łatwo jednak odbiec przed tego typu atakiem.



4) **Złapanie** – gdy stoimy blisko łapy, demon może próbować nas schwycić i zjeść. Dla słabszych postaci skończy się to śmiercią.

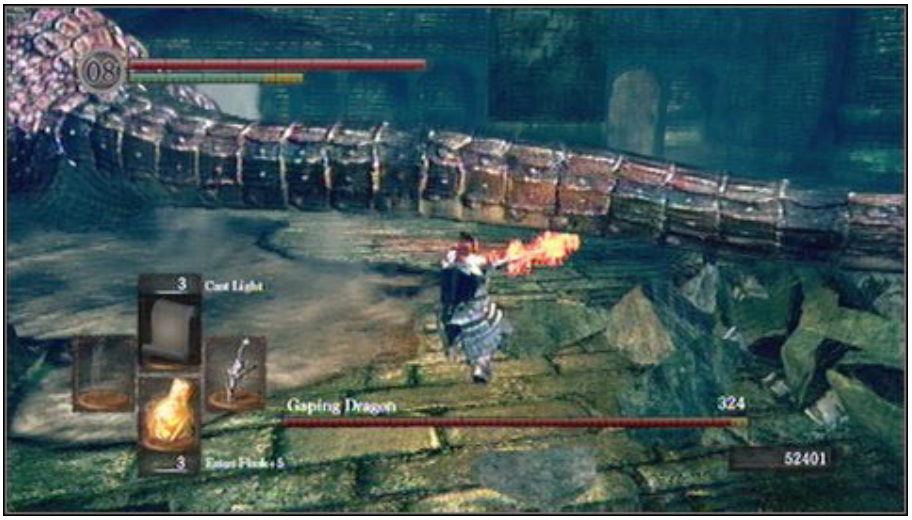
5) **Wymiot kwasowy** – smok zaczyna się trząść i wypluwa kwas. Breja zadaje obrażenia i niszczy sprzęt.

6) **Zgniatanie** – bestia próbuje zgnieść nas swoimi łapskami.

7) **Atak tułowiem** – bestia wali podniesioną częścią cielska o glebę. To doskonały moment na to, aby zaatakować!

P o r a d y

1) **Odetnij ogon** – Gaping jest jednym z demonów, które mają w ogonie broń – Dragon King Great Axe.



2) **Nie myśl o tarczy** – blokowanie ciosów smoka nie ma sensu. Jeśli dobrze rozegramy walkę, żaden z nich nas nie dosięgnie, a dodatkowe obrażenia dzięki trzymania broni oburącz się przydadzą.

3) **Trzymaj się w półdystansie** – w przypadku Gapinga musimy trzymać się nie za daleko i nie za blisko. Walka polega na czekaniu aż bestia walnie swoim cielskiem o ziemię, więc musimy być w pobliżu, aby szybko podbiec i zadać ciosy. Z drugiej strony, stojąc za blisko narażamy się na szarżę przeciwnika i jego dodatkowe ciosy.

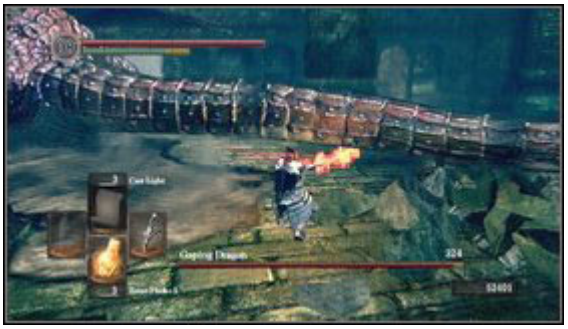
Taktyka

Nasza taktyka w walce z Gaping Dragonem jest prosta – musimy wykorzystać dwa proste zachowania demona.

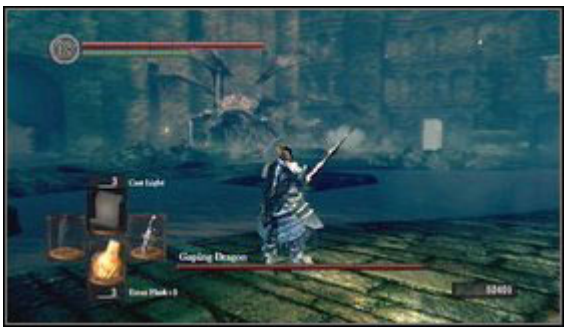
1) **Szarża – kiedy demon szarżuje na nas, możemy dość łatwo ominąć jego atak i znaleźć się z boku**. W tej pozycji można zadać 1–2 ataki.

2) **Atak tułowiem – kiedy demon podnosi do góry połowę swojego cielska, możemy być pewni, że zaraz uderzy nim o glebę**. Po takim ciosie, bestia jest przez 3–4 sekundy nieruchoma, co umożliwia zadanie ciosów.

Wbiegamy na arenę i obserwujemy demona. Jeśli biegnie na nas, odbiegamy mu z drogi i próbujemy umiejscowić się z boku. Gdy bestia podniesie odwłok do góry, za chwilę uderzy nim o glebę. [1] Gdy tak się stanie, przebiegamy koło bestii na jej tyły. [2]



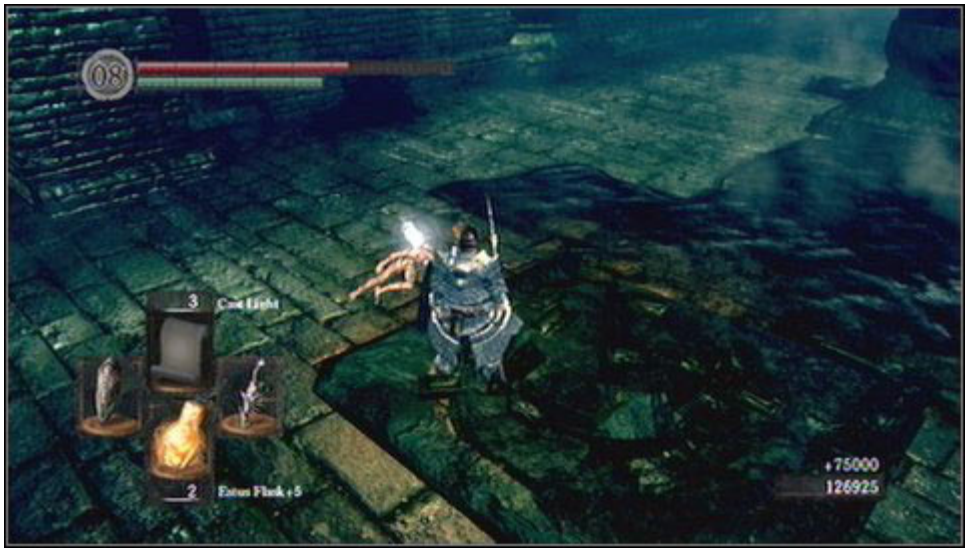
Uderzamy w ogon – bronią trzymaną oburącz. [1] Po kilku ciosach odetniemy go i otrzymamy Dragon King Great Axe. [2]



Gdy demon będzie daleko od nas, zacznie znowu szarżować. Schodzimy mu z drogi i uskakujemy. [1] Po kolejnych ciosach tułowiem o glebę, smok jest na kilka sekund bezbronny. Zadajemy mu 3–4 ciosy w dowolną część ciała (nawet w „pysk"). Później jednak odbiegamy – po takiej serii bestia znowu zacznie szarżować. [2]

Gaping co jakiś czas podleci do góry – staramy się nie być blisko niego, gdy tak zrobi.

Po zabiciu demona zbieramy zbroję Hard Leather leżącą na arenie.



Great Grey Wolf Sif

Opis

Majestatyczny wilk trzymający w pysku ogromny miecz. To jedna z najbardziej spektakularnych bitew. I przy okazji prawdziwe wyzwanie, jeśli nie posiadamy odpowiedniego sprzętu i nie znamy właściwej taktyki.

Ataki i słabości

Sif jest niezwykle skoczny, szybki i potężny. Bestia potrafi doskoczyć do bohatera dosłownie w sekundę. Wilk zaatakuje nas na następujące sposoby:

1) **Poziome cięcia** – uderzenia poprzeczne, które można zablokować dobrą tarczą.

2) **Atak obrotowy** – Sif uderza w nim dwukrotnie, obracając się dokoła własnej osi. Zablokowanie obu może być problemem.

3) **Atak z powietrza lub z dołu** – pierwszy z nich gdy jesteśmy daleko, drugi, gdy jesteśmy przy nim.

4) **Atak nasycony** – potężny cios, ale na szczęście rzadko używany.

Porady

1) **Zbliż się do wilka** – wbrew pozorom to najlepsze rozwiązanie. Gdy tylko znajdziemy się pod nogami wilka, większość jego ciosów nie trafi.

2) **Zadbaj o dobre uniki** – w tej walce musimy zawsze być blisko, czy wręcz pod tym zwierzęciem. Dobiegając do niego trzeba więc wykonywać dobre uniki.

3) **Uderzaj po nogach** – w drugiej połowie walki wilk znacznie osłabnie i jego ciosy staną się powolne. Wytrwaj!

T a k t y k a

W tej walce nie wolno trzymać wroga na dystans, chyba, że aki styl walki jest czyimś powołaniem. Walka powinna wyglądać tak:

1) Zaraz po wejściu przez mgłę i pojawieniu się wilka **biegniemy prosto na niego**, uskakując przed ewentualnymi ciosami.

2) **Znajdując się pod wilkiem uderzamy ile się da w jego nogi i korpus**. Można namierzyć go systemem pod prawym analogiem, albo działać bez niego.

3) **Gdy wilk odskoczy, jak najszybciej dobiegamy do niego**.

4) Powtarzamy czynność do skutku.

W późniejszej fazie walki wilk będzie ranny [1] i jego ruchy staną się wyjątkowo powolne. [2]

Ciekawostka: początkowo krążyła plotka, że Sifa można oszczędzić w walce. Według legend, ranny wilk po jakimś czasie wycofywał się z bitwy. Niestety, te doniesienia nie zostały potwierdzone. A szkoda, bo tak majestatyczną bestię chciałoby się oszczędzić!

Gwyn Lord of Cinder

Opis

Bez wątpienia napotężniejszy boss w całej grze, który z pozoru wydaje się mniej groźny od smoków, hydr, gigantycznych wilków i innych bestii, jakie spotkaliśmy wcześniej. Nie dajcie się zwieść – **Gwyn to prawdziwy postrach nawet w Dark Souls**. Jego prędkość, potężne ciosy i wytrzymałość wystawią na próbę niejedną osobę.

Ataki i słabości

Gwyn to absolutnie szybka i potężna bestia. Jego słabością jest wbrew pozorom ogień. Gwyn jest za to odporny na obrażenia od błyskawic. Poza tym, to jeden z bossów, którego ciosy możemy parować.

1) **Naskok z góry** – gdy jesteśmy daleko od Gwyna, postać może podbiec lub naskoczyć na nas z góry. W drugim przypadku najlepiej wybiec mu naprzeciw i przeturlać się w momencie jego naskoku.

2) **Dźgnięcie** – na średnim dystansie Gwyn próbuje dźgnąć postać. Najlepiej odskoczyć przed tym w bok.

3) **Sieknięcia** – będąc blisko przeciwnika możemy liczyć na serię wymachów z lewej i prawej. Wbrew pozorom to najwolniejsze ataki, które można z łatwością sparować (sprawdź poniższe taktyki).

4) **Kopanie** – wytrąca z równowagi. Często po nim następuje...

5) **Złapanie przeciwnika** – bodajże najgroźniejszy atak wroga, gdyż nie można zablokować go tarczę. Gwyn nachyla się i próbuje pochwycić postać lewą ręką, a później detonuje ją w wybuchu ognia, co zabiera sporo życia.

P o r a d y

1) **Przygotuj odpowiedni sprzęt** – na tego bossa warto. Sprawdź poniższe taktyki i dostosuj swój ekwipunek pod kątem jednej z nich.

2) **Zapewnij sobie dużo leczenia** – jeśli jesteś dobry, walka pójdzie gładko. Gwyn potrafi jednak zadawać olbrzymie obrażenia, więc lepiej weź ze sobą sporo leczenia.

3) **Przygotuj się na umieranie** – Gwyn potrafi zabić dwoma ciosami postać na 80 poziomie duszy. Powodzenia!

T a k t y k a

Taktyk na zabicie Gwyn jest wiele – my przedstawimy dwie najbardziej skuteczne i skierowane do dwóch grup osób: graczy, którzy chcą podejść do sprawy bezpiecznie oraz osób gotowych podjąć pewne ryzyko i zakończyć walkę szybciej.

Taktyka na chodzący czołg

W tej taktyce będziemy potrzebowali postaci z 34 punktami siły oraz następującego sprzętu:

1) **Havel's Ring** + **Flame Stoneplate Ring** – żeby ubrać dobrą zbroję i zwiększyć odporność na ogień.

2) Dobry zestaw zbroi (**Havel's Set**) + **Black Iron Greatshield** (lub **Havel's Greatshield**, jeśli mamy 50 siły!).

3) **Włócznia** – najlepiej zadająca obrażenia od ognia.

4) **Iron Flesh** – czar Pyromancy podnosi odporność postaci. W kolejnych patchach twórcy nieco go osłabili – w rzeczywistości damy radę nawet bez niego.

Mając powyższe przedmioty wchodzimy na arenę walki i **kierujemy się na jej lewą stronę**. Tutaj ustawiamy się tak, aby pomiędzy naszą postacią a Gwynem znajdowały się **dowolne skały**. W tej pozycji **blokujemy ataki przeciwnika i uderzamy włócznią**, uważając na to, aby utrzymać Staminę na stałym poziomie. **Walka będzie długa** (zależnie od siły włóczni), ale w miarę bezpieczna. Jedynym zagrożeniem jest atak łapiący Gwyna – uważamy szczególnie na niego.

Taktyka na zabójcę – parowanie

Taktyka skierowana do osób, które mają odpowiedni refleks – pozwala ona właściwie wygrać walkę bez żadnej zbroi, na dowolnym poziomie dusz i dosłownie zmiażdżyć Gwyna. W tym przypadku będziemy potrzebowali:

1) **Broni zadającej obrażenia od ognia** – **Quelaag's Furysword** lub inne (lub ewentualnie innej broni zadającej rozsądne obrażenia podczas parowania).

2) **Black Knight Shield** – tarcza tego typu lub inna tarcza pozwalająca stosować parowanie (ta jest dobra, gdyż blokuje sporo obrażeń od ognia).

3) OPCJONALNIE – **Hornet Ring** – pierścień zwiększający obrażenia podczas parowania.

Ubieramy powyższe przedmioty i wchodzimy na arenę. **Zamiast uciekać przed Gwynem, wybiegamy mu naprzeciw** – chodzi o to, aby dostać się **jak najbliżej wroga i zmusić go do stosowania ataków z bliska** (siekania mieczem). Jeśli boss naskoczy na nas z góry, turlamy się pod jego nogi. Gdy będziemy blisko, **parujemy ciosy wroga tarczą**, wciskając LT (Xbox 360) lub L2 (PS3) **zaraz po rozpoczęciu animacji ciosu przeciwnika**. Powtarzamy czynność do skutku – jedynym zagrożeniem jest atak chwytający Gwyn, przed którym trzeba uskoczyć.

H y d r a

O p i s

Gigantyczna bestia wodna, która z odległości atakuje potężnymi pociskami, a z bliska korzysta ze swoich licznych głów. Wbrew pozorom, jest to jednak dość prosty przeciwnik, uznawany wręcz za minibossa.

W grze spotykamy tego wroga dwukrotnie – w Darkroot Basin oraz w The Ash Lake. Poniższy opis skupia się na drugiej, nieco lepszej wersji Hydry, ale obowiązuje także w przypadku pierwszej bestii. W Darkroot Basin przed walką musimy tylko wyeliminować lodowe golemy biegające koło jeziora.

A t a k i i s ł a b o ś c i

Hydra dysponuje dwoma zasadniczymi atakami:

1) **Pociski** – bardzo niebezpieczne pociski obszarowe. Hydra strzela nimi, gdy tylko nas zauważy. Czasami udaje się zablokować je tarczą. Równie dobrą taktyką jest uskok do przodu.

2) **Głowy** – ataki głów są wbrew pozorom bardzo proste do obronienia tarczą. Po każdym z nim mamy też kilka minut na to, aby uderzyć Hydrę.

P o r a d y

1) **Nie walcz z dystansu** – Hydra jest znacznie prostsza, gdy tylko do niej dobiegniemy. Ataki głowami są wyraźnie sygnalizowane i można łatwo zablokować je tarczą.

2) **Uważaj na granicę płytkiej wody** – w walce z bliska trzeba uważać na to, aby nie wejść za głęboko do jeziora i nie cofać się za bardzo. W pierwszym przypadku utopimy się, a w drugim ryzykujemy tym, że Hydra zacznie strzelać do nas pociskami.

Taktyka

Podstawową taktyką jest walka z bliska. **Lokalizujemy Hydrę i biegniemy do niej z uniesioną tarczą lub sprintem – musimy zablokować lub ominąć jej pociski**. [1] W Ash Lake można schować się w połowie drogi w korzeniu – nie jesteśmy jednak w nim w stu procentach bezpieczni. [2]

Kiedy tylko dobiegniemy do Hydry, wchodząc do wody (ale uważając na jej głębszy fragment, w którym znajduje się bestia!), **unosimy tarczę**. [1] Bestia zaatakuje swoimi głowami – ciosy zablokujemy bez problemów. Po każdym z nich szybko kontratakujemy. [2] Powtarzamy czynność do skutku – po kilku ciosach dana głowa zostanie odcięta.

Pod koniec walki może pojawić się konieczność dobicia Hydry z łuku lub czarami.

Iron Golem

Opis

Potężny wojownik stacjonujący na szczycie Sen's Fortress. Walka z nim odbywa się na arenie, z której można spaść. Sam przeciwnik nie jest może najtrudniejszym bossem w grze, ale potrafi zajść za skórę. Przed bitwą koniecznie zabijamy golema miotającego bombami z wieży.

Ataki i słabości

Golem powinien być wrażliwy na obrażenia od błyskawic (wszystko zależy od tego, czy twórcy nie wprowadzili zmian z patchach). Przeciwnik raniony w nogi przestaje też ruszać się na kilka sekund, co daje sporo czasu na zadanie mu obrażeń. Iron Golem dysponuje następującymi atakami:

1) **Uderzenie powietrzem** – atak dystansowy, stosowany, gdy oddalimy się od wroga. Uniesienie tarczy pochłania tylko część obrażeń.

2) **Schwytanie ręką** – bohater nachyla się i łapie ręką. Stosuje to tylko gdy będziemy po stronie ręki, w której nie trzyma topora.

3) **Wymachy toporem** – różnego rodzaju wymachy toporem o zasięgu przed przeciwnikiem.

4) **Przydeptanie** – uderzenie nogami, gdy jesteśmy blisko golema.

5) **Cios w ziemię** – golem uderza pięścią w ziemię przed sobą.

6) **Odskoki** – golem potrafi szybko odskoczyć, co nie zadaje obrażeń, ale sprawia, że znajdziemy się w zasięgu rażenia jego ciosów.

P o r a d y

1) **Uważaj, aby nie spaść** – arena walki z Iron Golem jest otoczona przepaścią z każdej strony. Musimy więc trzymać się środka i w razie konieczności wyciągać wroga na środek.

2) **Trzymaj się z tyłu** – przeskakując na tyły wroga będziemy bezpieczni. Stąd możemy atakować wroga po nogach.

3) **Wykorzystaj moment** – golem trafiony parę razy w nogi zostanie unieruchomiony. Chwytamy wtedy broń oburącz i uderzamy, ile się da.

4) **Nie daj się złapać** – najgroźniejszym atakiem golema wydaje się jego chwyt ręką. Dlatego też trzymamy się przy jego ręce dzierżącej topór.

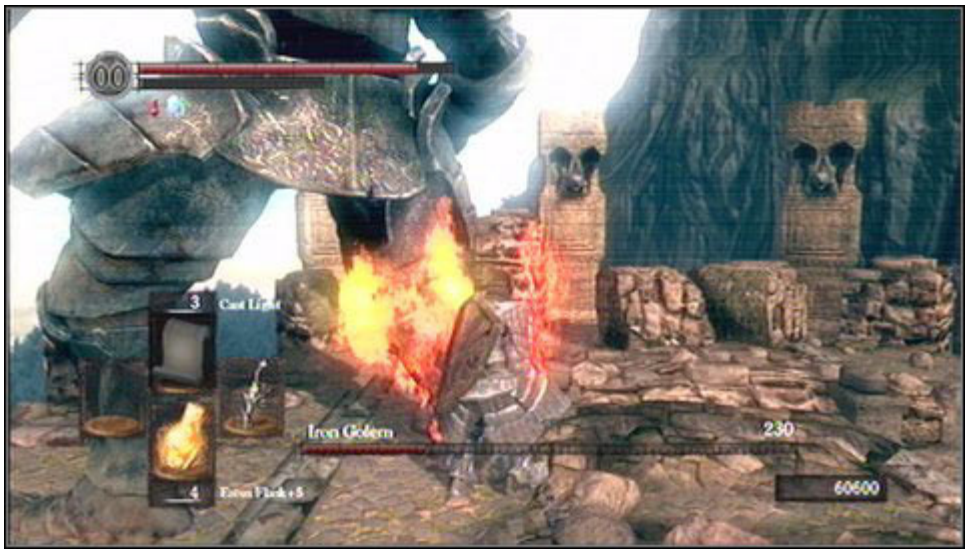
T a k t y k a

Walka z Iron Golem jest prosta, o ile potrafimy manewrować naszą postacią i dysponujemy mocną bronią (Lighting Spear znaleziona w Sen's Fortress powinna wystarczyć).

Po rozpoczęciu walki biegniemy w stronę golema, aby uniknąć jego dystansowego ataku. Zatrzymujemy się przed okrągłą częścią areny i zwabiamy tu wroga.

Gdy boss podejdzie i rozpocznie przygotowanie do uderzenia toporem, biegniemy w jego stronę i okrążamy od prawej, uskakując przed atakiem.

Będąc z tyłu **wyprowadzamy ciosy w nogi**. Jeśli golem zmieni położenie, powtarzamy manewr.



Co jakiś czas **przeciwnik zostanie sparaliżowany** (po naszych ciosach w nogi). Uderzamy go wtedy jak najwięcej razy.

Iron Golem – starcie na wieży.

zobacz film z poradnika

www.gry-online.pl

Moonlight Butterfly

Opis

Motyl znajdujący się w Darkroot Garden. Wydaje się, że walkę można wygrać tylko z bronią dystansową – nic bardziej mylnego. Przeciwnik podlatuje bowiem od czasu do czasu do muru i wtedy możemy zadać mu obrażenia.

Ataki i słabości

Motyl jest wrażliwy na obrażenia od błyskawic. Jego ataki to:

1) **Naprowadzane rakiety** – podążają w kierunku bohatera, ale można przed nimi uskoczyć.

2) **Wielokrotne rakiety** – wiązka kilku pocisków lecących w różne strony. Również uskakujemy.

3) **Atak promieniem** – powolny promień, który zmierza w stronę herosa. Uskakujemy przez niego (w przeciwległą stronę do jego kierunku).

4) **Bomby** – przelatując nad mostem motyl zrzuca bomby. Staramy się odskoczyć raczej w jego stronę.

P o r a d y

1) **Obrona przed magią** – boss atakuje pociskami magicznymi, więc warto ubrać taki zestaw, który chroni przed tymi atakami.

2) **Przygotuj się do uskoku** – tak naprawdę zbroja nie jest potrzebna, o ile opanujemy technikę omijania pocisków wroga.

T a k t y k a

W tej walce można zastosować dwie taktyki – **dystansową lub bezpośrednią**. W obu przypadkach musimy nauczyć się unikać ciosów wroga.

Omijamy ataki motyla. Pomiędzy atakami wroga możemy strzelać do niego z łuku. Jeśli wolimy zabić go bronią białą, czekamy aż motyl podleci do mostu – przez chwilę pozostanie nieruchomy, dając nam sporo czasu na atak.

Gravelord Nito

Opis

Nito to wyjątkowo powolny nekromanta odziany w długą szatę i uzbrojony w miecz. Przeciwnik wygląda zaiste groźnie i w walce przyzywa mniejsze szkielety. Na jego arenie urzędują też większe wersje kościstych wojowników. A jednak bitwa może pójść całkiem gładko, o ile odpowiednio się przygotujemy.

Ataki i słabości

Nito dysponuje kilkoma atakami i technikami:

1) **Przywołanie szkieletów** – Nito przyzywa mniejsze szkielety, które skutecznie przeszkadzają w walce. Zabijamy je w pierwszej kolejności – najlepiej bronią Divine.

2) **Wymachy mieczem** – solidne ciosy, które jednak rzadko kiedy trafiają. Boss jest tak wolny, że z łatwością można trzymać się za nim.

3) **Atak obszarowy** – Nito kuli się emanuje białą energią. Po chwili wybucha nią i rani wszystkich dokoła (włącznie ze swoimi szkieletami). Przed tym atakiem można uciec na odpowiednią odległość – musimy jednak uważać, aby nie wpaść przypadkiem na grupę szkieletów czających się w różnych zakamarkach lokacji.

4) **Kolce** – kiedy Nito krzyczy, możemy spodziewać się kolca spod ziemi. Można przed nim uskoczyć, ale wymaga to wprawy.

Porady

1) **Zostać w miejscu** – w tej walce nie warto wybiegać do wroga, gdyż na jego arenie czai się kilka dużych szkieletów. Po wejściu czekamy więc aż Nito podejdzie do nas.

2) **Pozbądź się obstawy** – kiedy wybijemy mniejsze szkielety, przyzywane przez Nito, walka stanie się łatwa.

3) **Boska broń** – mając przy sobie dowolną broń Divine upewnimy się, że zabite szkielety przestaną powracać – w sumie trzeba będzie zabić ich kilkanaście.

4) **Leczenie** – przygotuj sporo leczenia, bo część obrażeń trzeba będzie wsiąknąć.

T a k t y k a

W tej walce potrzebujemy odpowiednio dużo leczenia, broń Divine i inną broń na Nito (najlepiej zadającą obrażenia od ognia). Postępujemy w następujący sposób:

Po wejściu na arenę – CZEKAMY. Staramy się ominąć ataki kolcami spod ziemi. [1] Podbiegną szkielety przyzwane przez Nito, **eliminujemy je bronią Divine** (jeśli nie mamy takiej, musimy liczyć się z tym, że szkielety będą powracać nieustannie). [2]

W pewnym momencie pojawi się sam Nito. Czekamy aż podejdzie.

Mając Nito na wyciągnięcie ręki, krążymy wokół niego i uderzamy ile się da. [1] Eliminujemy też przyzywane przez niego szkielety, gdyż to one stanowią prawdziwe zagrożenie w tej walce. [2]

Powtarzamy czynność do skutku. Mając odpowiednio dużo butelek leczenia i mocną zbroję, nie musimy nawet odbiegać podczas ataków obszarowych Nito.

Nito – walczymy z panem śmierci.

zobacz film z poradnika

www.gry-online.pl

Ornstein and Smough

Opis

Dwóch gagatków, zwinny i szybki Ornstein oraz jego większy, ale powolniejszy kolega Smough. Pierwszy z nich dysponuje włócznią i magią – zadaje obrażenia od błyskawic. Drugi, jest wolniejszy, ale za to ma duży zasięg: wszystko za sprawą jego gigantycznego młota.

Ataki i słabości

W tej walce zmagamy się z dwoma postaciami, każda ma zupełnie inne cechy:

Ornstein – szybki i zwinny. Uzbrojony we włócznię. Większość jego ataków można zablokować. Część z nich, zostaje jednak nasączona błyskawicami. **Słabość**: ogień (jakakolwiek dobra broń zadająca ogniste obrażenia będzie jak znalazł).

– **dwa pociski magiczne** (błyskawice) – zwykły (zadaje małe obrażenia) oraz wzmocniony (zadaje duże obrażenia). Oba pociski można zablokować dobrą tarczą

– **szarża** – przez większość walki Ornstein będzie trzymał się na dystans, ale od czasu do czasu wybiegnie przez Smougha. W zaskoczeniu gracza pomaga mu szarża, dzięki której potrafi błyskawicznie znaleźć się obok nas.

– **kombosy** – demon wyprowadza różne sekwencje ciosów. Większość można zablokować tarczą.

Smough – wielki i tylko odrobinę mniej zwinny! Uzbrojony w gigantyczny młot. Co ciekawe, sporo z jego wymachów da się zablokować – także szarżę, która wyrzuca postać w górę. **Słabość**: błyskawice (włócznia znaleziona przed Iron Golemem będzie w sam raz, chociaż warto ją ulepszyć).

– **wymachy młotem** – z lewej, z prawej, przez głowę. Czasami w postaci podwójnej/potrójnej sekwencji (jeden cios po drugim). Ataki z lewej lub prawej można ominąć przeturlaniem w przeciwną stronę. Ataku z góry unikniemy odskakując w prawo lub w lewo.

– **szarża** – w tym ataku Smough rozpędza się i uderza od dołu, wyrzucając nieprzygotowaną postać w górę. Najprostszą taktyką ucieczki jest wykonanie dwóch przewrotów do tyłu. Alternatywy są dwie: możemy zablokować cios dobrą tarczą lub zaryzykować i przeturlać się pod Smougha (do przodu).

– **atak tyłkiem** – gdy zbliżymy się bardzo do Smougha, demon podskoczy i klapnie całym cielskiej o ziemię. W podstawowej wersji potwora (przed pokonaniem jego kolegi), uderzenie ma mały zasięg. Ulepszony Smough (po zabiciu Ornsteina) wykonuje podobny atak, ale przy okazji wypuszcza wiązki elektryczności – unikamy tego za wszelką cenę dwoma odskokami do tyłu!

Porady

1) **Koniecznie skup się na JEDNYM przeciwniku**. Po zabiciu demona, drugi z nich odnawia swoje życie i przejmuje umiejętności kolegi. Gdy zabijemy najpierw Smougha, Ornstein staje się gigantem. Gdy zabijemy najpierw Ornsteina, ataki Smougha będą zadawać obrażenia elektryczne. Najłatwiej wpierw uporać się w pierwszej kolejności z Ornsteinem, gdyż jego ulepszona forma jest bardzo silna (więc chcemy jej uniknąć).

2) **W walce z dwoma przeciwnikami obserwuj zarówno Ornsteina, jak i Smougha**. Postaraj się wykorzystać filary, aby rozdzielić kolegów i zaatakować jednego z nich (naprawdę polecamy zająć się najpierw Ornsteinem). Uważaj na ataki Smougha – trzeba nauczyć się ich unikać. Pamiętaj, determinacja i cierpliwość to podstawa – obserwując uważnie postacie będziesz w stanie uniknąć większości obrażeń i atakować wroga z bezpiecznej pozycji.

3) **Nie daj się zapuścić w kozi róg** – unikając ciosów wrogów nie zbliżamy się do rogów pomieszczenia. Bardzo ciężko będzie wyjść z nich, kiedy oboje zaczną nas atakować.

Taktyka

Walka wręcz – skuteczna taktyka, o ile poznamy zachowanie przeciwników. Standardowo możemy grać defensywnie (tarcza + włócznia/inna broń) lub ofensywnie (jedna broń niesiona oburącz). Oczywiście pierwsze podejście wymaga czasu, ale jest bezpieczniejsze (jeśli tylko starczy nam sił). W tym przypadku uzbrajamy postać w dobrą tarczę (Eagle Shield) i dobrą broń.

Co wybrać? Na Ornsteina broń zadającą obrażenia od ognia. Jeśli nie dysponujemy takim luksusem, możemy posłużyć się włócznią zadającą obrażenia od błyskawic. Stosując taką broń możemy jednocześnie chować się za tarczą i atakować.

W walce przy użyciu tarczy i broni krążymy dokoła areny (najlepiej cofając się i mają wrogów przed sobą) z uniesioną tarczą, czekając aż zbliży się Ornstein. Gdy będzie blisko, staramy się zadać mu 1–2 ciosy i wycofać, przed nadbiegającym Smoughiem. Sprawa nie jest łatwa, bo postacie poruszają się z dużą dozą losowości – starajmy się jednak wykorzystać okoliczne kolumny, aby rozdzielić parę.

Nie szarżujemy – krążąc dokoła pomieszczenia i sukcesywnie raniąc Ornsteina będzie dobrze. Gdy boss zginie, skupiamy się na Smoughu. W tej części walki chodzi przede wszystkim o to, aby uważać na atak obszarowy potwora (naskok z góry). Inne ataki można dość łatwo ominąć (skokiem). Wroga atakujemy przede wszystkim po jego naskoku z góry, uderzeniu przez głowę i wymachach. Uskakujemy przed nimi i dobiegamy do bestii: uderzamy ją w bok.

Walka dystansowa – przez większość czasu da się namierzać przeciwnika i strzelać do niego z broni dystansowej. To wymaga jednak potężnego wyposażenia i odpowiedniego ustawienia postaci. W innym przypadku, bitwa zajmie nam naprawdę sporo czasu.

P i n w h e e l

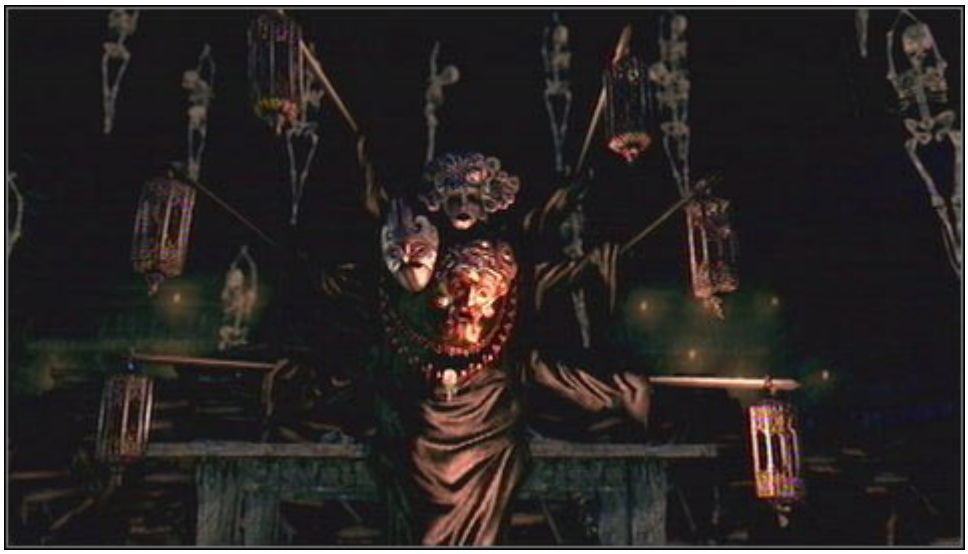
O p i s

Pinwheel to mag o wielu twarzach. Boss w walce tworzy swoje kopie, które nie mają wiele życia, ale potrafią dopiec graczowi. Demon dysponuje też magią. Mimo tego, potyczka z nim należy do dość łatwych.

A t a k i i s ł a b o ś c i

1) **Atak klonów** – boss tworzy swoje słabsze klony. Można je zabić jednym ciosem.

2) **Zaklęcia ognia** (dystansowe) – niezbyt groźne jeśli jesteśmy blisko bossa i siekamy go ostrzem.



P o r a d y

1) **Skup się na bossie** – demon tworzy swoje kopie, ale przy dobrej broni możemy ich zignorować. Podczas pisania tego poradnika Pinwheel umarł tak szybko (od 3–4 ciosów Lighting Spear +4), że nie zdążyliśmy mu się przyjrzeć!

Taktyka

Po wejściu na arenę podbiegamy do przodu [1] i zeskakujemy na właściwe pole bitwy. [2]

Dalsza taktyka jest dość prosta – podbiegamy do głównego bossa i atakujemy go. Z czasem zacznie on tworzyć swoje kopie. Skupiamy się jednak na oryginale.

Boss może próbować się teleportować – w tym przypadku niszczymy jego kopie. Powinny umrzeć po jednym ciosie. Gdyby podróbek było za dużo – ignorujemy demona i skupiamy się na nich.

Seath The Scaleless

Opis

Gigantyczny kryształowy, bezłuskowy smok. W grze spotykamy się z nim dwukrotnie – przy pierwszym spotkaniu musimy zginąć, gdyż bestia jest niezniszczalna. W drugim podejściu dostajemy się do jego prywatnej siedziby i źródła mocy: specjalnego kryształu.

Ataki i słabości

Słabością Seatha są broni zadające obrażenia od błyskawic oraz ognia. Smok posiada następujące ataki:

1) **Podmuch klątwy** – Seath zionie specjalnym atakiem, który powoduje pojawianie się kryształów spod ziemi. Co gorsza, mogą one zainfekować gracza klątwą. Podmuchy występują w kilku konfiguracjach.

2) **Uderzenia ogonem** – Seath może uderzyć swoimi ogonami, co zablokujemy dobrą tarczą.

3) **Atak łapą** – czasami bestia pochyli się, aby wykonać cios łapą.

4) **Atak obszarowy** – wybuch, który powoduje duże obrażenia, aktywowany, gdy jesteśmy blisko środka bestii. Wymaga odskoczenia do tyłu parę razy.

P o r a d y

1) **Zniszcz kryształ** – walkę rozpoczynamy zawsze od zniszczenia tegoż kryształu, który leczy bestię:

2) **Uzbrój się w obronę przeciw klątwie** – pierścień Cursebite lub zestaw zbroi dający nieco większą obronę przed klątwą naprawdę ratuje sytuację w tej walce.

3) **Trzymaj się z boku** – najlepiej atakować boczne ogony bestii i nie stać przed nią.

4) **Zniszcz tylni ogon smok** – za zniszczenie tylnego ogona smoka otrzymujemy Moonlight Greatsword.

T a k t y k a

Po rozpoczęciu walki **zawsze niszczymy ten kryształ**:

Następnie podbiegamy do Seatha i uderzamy w jego bok. Najlepiej trzymać się przy **końcówce jednego z bocznych ogonów**. [1] Powtarzamy czynność **krążąc dokoła bestii**. Nie za bardzo sprawdza się tutaj korzystanie z systemu namierzania. Lepiej zdać się na intuicję. [2]

Brzmi prosto prawda? **Trzymając się lewego ogona bestii** (od jej strony), **prawdopodobnie nie otrzymamy żadnych obrażeń** – jedynym zagrożeniem jest uderzenie ogonami, które Seath stosuje sporadycznie.

Stray Demon

Opis

Demon, którego zastaniemy w Undead Asylum po powrocie do tej lokacji. Przypomina pierwszego bossa, z jakim walczymy w grze, czyli Asylum Demon, ale jest znacznie bardziej wytrzymały i groźniejszy.

Powrót do Undead Asylum następuje, gdy wejdziemy do gniazda kruka w Firelink Shrine. Żeby tego dokonać, trzeba zeskoczyć z windy prowadzącej do Undead Parish na nadkruszoną platformę. Z trawy nieopodal zeskakujemy na mur i wspinamy się po nim do góry. W gnieździe kulimy się (wciskamy wskazany przycisk), a kruk przeniesie nas z powrotem.

Ataki i słabości

Stray Demon dysponuje podobnymi atakami, jak jego poprzednich. Jego słabą stroną są... jego plecy. Demon dysponuje następującymi atakami:

1) **Wymachy maczugą** – ta potężna broń dosięgnie nas tylko, gdy będziemy przed demonem.

2) **Uderzenie znad głowy** – demon unosi broń i uderza o ziemie przed sobą. Powoduje to wybuch (obrażenia obszarowe).

3) **Wbicie maczugi** – demon uderza swoją maczugą pionowo w dół o ziemię. Powoduje to ponownie wybuch z obrażeniami obszarowymi, które dosięgną nas nawet, gdy będziemy za bossem. Koniecznie uskakujemy.

4) **Obrót w powietrzu** – gdy będziemy za plecami demona, czasami spróbuje on podlecieć do góry i wylądować w odwróconej pozycji, tak aby mieć nas przed sobą.

Porady

1) **Dostań się za plecy** – za plecami demona zagraża nam tylko jeden atak – Wbicie topora. Przed nim wystarczy po prostu raz odskoczyć do tyłu.

2) **Zapomnij o tarczy** – lepiej trzymać broń oburącz, aby zadawać większe obrażenia.

3) **Przeżyj upadek** – trudnym elementem tej walki jest fakt, że na jej początku wpadamy na arenę bossa z dużej wysokości. Nie warto jednak leczyć się od razu po tej scenie – lepiej dostać się za plecy bohatera i tu wyczekać aż użyje on jednego ze swoich ataków skierowanych przed siebie.

T a k t y k a

Taktyka w tej walce jest prosta.

Wpadamy na arenę podchodząc do centralnej części areny z poprzednią wersją bossa.

Czym prędzej zbieramy się w garść i **biegniemy za bossa**, omijając jego ewentualny atak maczugą.

Wbiegamy za plecy bossa i stąd uderzamy go w ogon lub odwłok. Stosujemy się do powyższych podpowiedzi jak unikać atak obszary.

Taurus Demon

Opis

Taurus to gigantyczny humanoidalny byk, uzbrojony w wielką maczugę. Walka z nim może być przerażająca, ale tak naprawdę można zabić go dość łatwo.

Ataki i słabości

Taurus Demon jest wrażliwy na obrażenia od ognia lub błyskawic. Jeśli mamy tego typu przedmioty, można zaaplikować je na broń (w lokacji przed walką można znaleźć Gold Pine Resin).

1) **Naskok** – w średniej odległości demon naskakuje na bohatera z uniesionym toporem. Łatwo ominąć ten atak, turlając się w jego stronę.

2) **Uderzenia** – demon robi potężne wymachy, które mają szeroki zasięg. Można ominąć je odpowiednim unikiem w przeciwną stronę do wymachu.

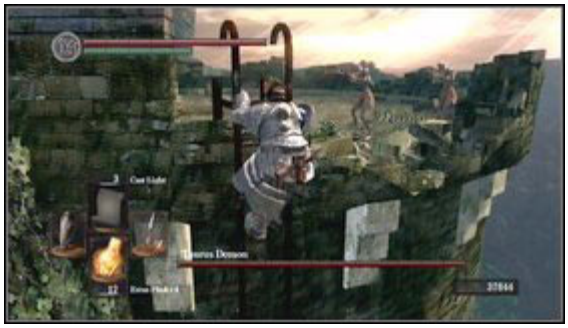
3) **Walnięcie w ziemię** – uderzenie bronią o glebę.

Porady

1) **Oczyść teren** – zanim zaczniemy walkę, musimy zabić obstawę na wieży za nami. Koniecznie!

2) **Skorzystaj z najprostszej opcji** – naskoki z wieży to łatwa taktyka, dzięki której można zabić Taurusa 3–4 ciosami!

T a k t y k a



Zanim zaczniemy walkę zabijamy dwóch żołnierzy znajdujących się na wieży za plecami. [1] Wchodzimy na nią po drabinie. [2]

Demon pojawi się gdy dobiegniemy do połowy mostu.

W tej walce polecam dwie główne taktyki:

1) **Walka wręcz na wieży** – gdy tylko demon pojawi się na horyzoncie i ruszy w nasza stronę, zawracamy i wdrapujemy się na wieżę za nami. Czekamy aż bestia wskoczy na górę. Tutaj walczymy z nią, unikając ciosów. Technika nie jest łatwa, bo na początku gry nie będziemy dysponować zbyt wieloma dobrymi typami broni. Zalecamy więc skorzystanie z poniższej, znacznie łatwiejszej metody.

2) **Ataki w locie** – bardzo prosta technika, wymagająca nieco szczęścia. Gdy tylko demon pojawi się na murze, zawracamy i wchodzimy po drabinie na wieżę za nami. Szybko podbiegamy do krawędzi – fragment muru jest wyłamany. Zobaczymy, że Taurus stoi pod wieżą i szykuje się do skoku. Szybko zeskakujemy na niego i zadajemy cios w locie. Czynność musimy powtórzyć kilkukrotnie. Żeby z powrotem wejść na wieżę, odciągamy bestię na środek muru i omijamy ją turlając się pod jej nogami.

The Bed of Chaos

Opis

Gigantyczne drzewo, którego ataki wprawią w osłupienie każdego bohatera. W tej walce nie trzeba na szczęście prowadzić regularnej wymiany ciosów – zamiast tego, musimy poszukać „słabego punktu" bossa.

Porady

1) **Nie licz na to, że przezyjesz** – to możliwe, ale mało prawdopodobne. Ten boss ma bowiem potężne ataki. Tak naprawdę śmierć nie jest tu jednak problemem, bo...

2) **Nie bój się śmierci** – to jedna z nielicznych walk, w których śmierć nie anuluje całego przebiegy potyczki. Bitwa jest rozłożona na trzy części – najpierw musimy w niej zniszczyć boczne „osłony" demona. Jeśli to zrobimy, sytuacja pozostanie bez zmian nawet po śmierci.

T a k t y k a

W tej walce działamy według ściśle ustalonego planu. **Przeżycie za pierwszym razem jest mało prawdopodobne – przeczytajcie jednak drugą z powyższych porad**. Jeśli uda nam się zaliczyć część walki, stan zostanie zapisany nawet po śmierci bohatera, co znaczy, że nie będziemy musieli powtarzać wszystkiego od nowa.

Na początku walki zjeżdżamy zboczem w dół. Supcio! [1] Na dole zobaczymy bossa i **dwa świetliste okręgi po jego bokach**. **Musimy dostać się do obu. Biegniemy wzdłuż lewej ściany**. [2]

Dobiegamy do kuli – jeśli mamy szczęście. Wskakujemy do środka. [1] Przebijamy się przez konary – **musimy trafić na świetlistą gałąź i zniszczyć ją**. Po rozwaleniu każdej z nich, bossowi wyrośnie nowe ramie. [2]

Powtarzamy czynność z drugiej strony... Problem polega na tym, że przeciwnik zacznie niszczyć fragmenty podłogi i przyspieszy ataki. Próbujemy dotrzeć na drugą stronę. Prawdopodobnie jednak ujrzymy taki ekran:

Walkę można rozłożyć na 3 części. Zniszczona część osłony nie zostanie przywrócona po naszej śmierci. **Wracamy na arenę i zajmujemy się drugą stroną**.

Po powrocie na arenę biegniemy wzdłuż ściany w przeciwległą stronę. Demon będzie rozwalał podłogę pod nogami, więc poruszamy się ostrożnie. [1] **Czasami będziemy musieli przeskoczyć nad przepaścią** – rozpęczamy się trzymając Kółko/B i skaczemy wciskając ten sam przycisk. [2]

Skaczemy nad przepaściami, [1] i przedzieramy się do drugiej kuli. [2]

Po zniszczeniu korzenia, przyglądamy się sytuacji – musimy dostać się na środek i podejść do drzewa. Stojąc z boku demon zaatakuje nas łapami – te ciosy można zablokować tarczą. Groźniejszy jest atak obszarowy ogniem – leczymy się po nim.

Omijamy korzenie i przedostajemy się na środek. [1] Gdy podejdziemy bliżej, podłoga przed demonem się zapadnie. [2]

Musimy zeskoczyć w dół na gałąź prowadzącą do wnętrza bossa. Będąc na niej nie zostaniemy zaatakowani łapami, ale nadal może zranić nas ogień.

Biegniemy po korzeniu w stronę wejścia do bossa.

Przebijamy się przez gałęzie i wchodzimy w głąb.

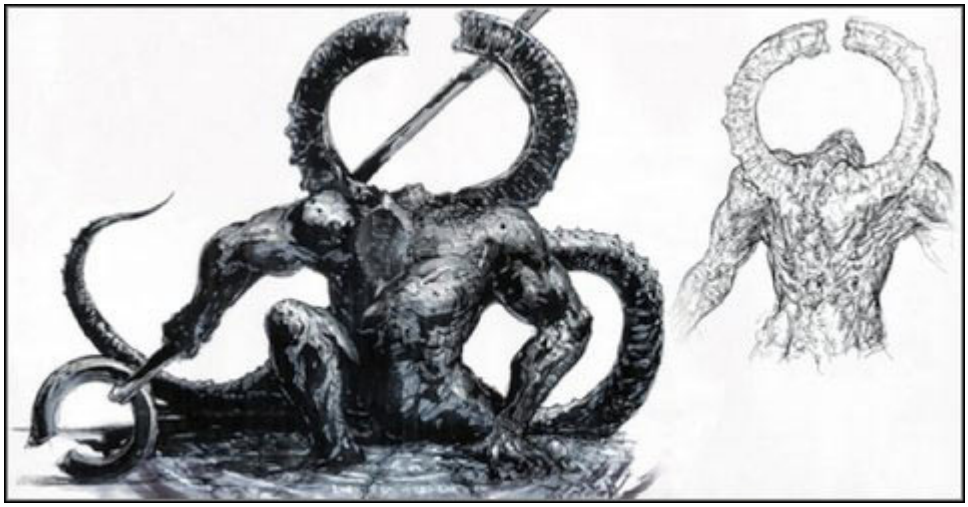
W końcu dotrzemy do czerwonego „serca” bossa. Zabijamy je szybko.

Po zabiciu bossa rozpalamy ognisko. Za jego pomocą możemy wydostać się z tego miejsca.

Bonus – Titanite Demon

Opis

Titanite Demon jest tylko minibossem, ale jako, że pojawia się kilkukrotnie i jest dość silny w starciu bezpośrednim, warto o nim napisać. Demon jest człekokształtną istotą pozbawioną jednej kończyny. To nie przeszkadza mu w prowadzeniu dynamicznej walki.



Ataki i słabości

Słabością Titanite Demona są obrażenia od błyskawic. Demon dysponuje następującymi atakami:

1) **Pocisk błyskawicy** – z odległości Titanite będzie smagał nas promieniami błyskawicy. Można przed nimi z łatwością uskoczyć lub po prosu przesunąć się.

2) **Naskok** – gdy podejdziemy bliżej, Titanite może naskoczyć na nas z góry, wymachując swoją bronią.

3) **Uderzenia poziomie** – wymachy w lewo i prawo. Można je zablokować, można przed nimi uskoczyć.

4) **Inne ciosy** – Demon ma parę innych ciosów, ale tak naprawdę raczej nie zdąży ich użyć.

P o r a d y

1) **Przygotuj łuk i strzały** – ta walka może być łatwa, jeśli dysponujemy odpowiednim zapasem strzał i dobrym łukiem.

2) **Nie blokuj pocisków magicznych** – pociski demona są na tyle powolne, że nie warto blokować ich tarczą – lepiej po prosu uskoczyć.

T a k t y k a

W walce z Titanite Demonem najłatwiej skorzystać ze strzał i łuku – ta taktyka wymaga co prawda cierpliwości i czasu, ale jest zupełnie bezpieczna.

Po rozpoczęciu walki omijamy pociski błyskawice i zbliżamy się na kilkanaście metrów do wroga.

Namierzamy go i wyciągamy łuk. Strzelamy do niego przesuwając się lub uskakując przed jego pociskami magicznymi. Zwykle zdążymy strzelić raz lub dwa.

Podczas niektórych spotkań z demonem możemy schować się za elementami otoczenia. Tak naprawdę nie warto jednak im „ufać", bo czasami pociski przez nie przechodzą.

NAJLEPSZE PORADNIKI DO GIER
GRY OnLine™
www.gry-online.pl